

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

Almanach Mistrza Gry

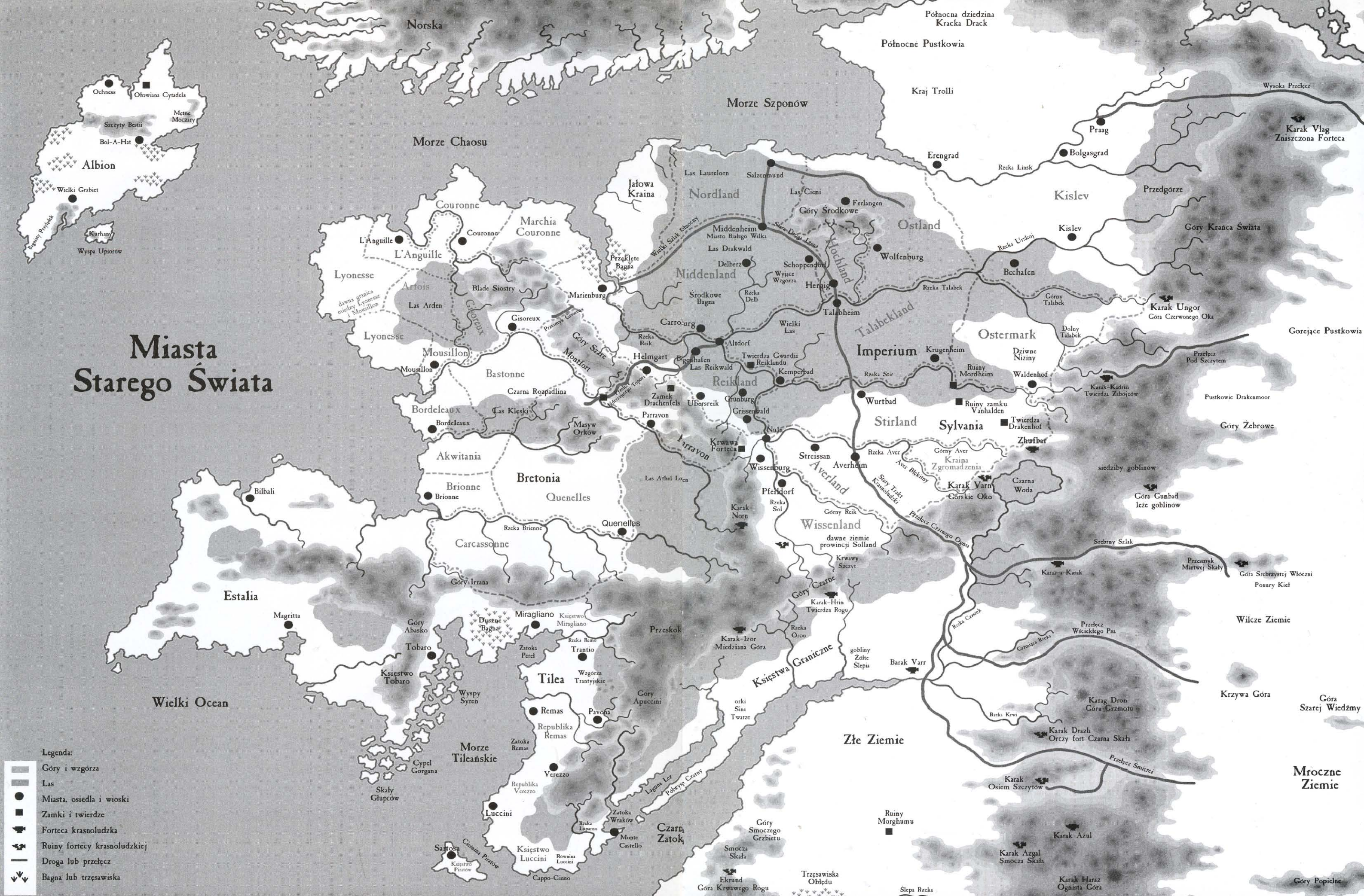
Ponury świat niebezpiecznych przygód



Miasta Starego Świata

Legenda:

- Góry i wzgórza
- Las
- Miasta, osiedla i wioski
- Zamki i twierdze
- Forteca krasnoludzka
- Ruiny fortecy krasnoludzkiej
- Droga lub przełęcz
- Bagna lub trzęsawiska



Almanach Mistrza Gry

— Wprowadzenie —

Drogi Mistrzu Gry!

Oto przygotowany specjalnie dla Ciebie *Almanach Mistrza Gry*. Jeśli jesteś Graczem, natychmiast odłóż tę książkę i uciekaj do swojej małej norki. Ten dodatek nie jest dla Ciebie!

Jeśli jesteś Mistrzem Gry, zapraszamy do lektury. W niniejszym dodatku znajdziesz wiele ciekawych informacji, pomocnych przy prowadzeniu przygód w świecie *Warhammera*. Przede wszystkim jest tu Ekran Mistrza Gry, który spełnia dwie ważne funkcje. Oddziela Cię od graczy, co pozwala na wygodne korzystanie z sekretnych notatek i map, a także potajemne wykonywanie rzutów kostkami. Zawiera również wszystkie najważniejsze tabele z podręcznika podstawowego, zwanego *Księgą Zasad Warhammera*. Już nigdy nie będziesz musiał kartkować podręcznika w trakcie rozgrywania sceny walki i szukać opisów trafień krytycznych. Teraz masz to wszystko przed oczami przez cały czas.

W załączonej książeczce znajdziesz gotowy do poprowadzenia scenariusz przygody *Cacuszko* (str. 2). Możesz ją wykorzystać jako przygodę wprowadzającą dla początkujących graczy (np. zamiast przygody *Przez ostępy Drakwaldu*, zamieszczonej w *Księdze Zasad*). Tło przygody nie jest związane z istotnymi wydarzeniami historycznymi, więc można ją włączyć do niemal każdej kampanii. Możesz też natychmiast przystąpić do prowadzenia przygody, przydzielając graczom gotowe postacie Bohaterów, które znajdziesz pod koniec przygody.

W dalszej części dodatku znajduje się rozdział „Budynki Starego Świata” (str. 17), stanowiący krótkie zestawienie najbardziej popularnych typów budowli w Imperium. Oprócz tego zamieszczono mapkę przykładowej wioski, jaką można znaleźć na terenie Reiklandu. Jest to bardzo przydatna pomoc, gdy musisz szybko przedstawić graczom plan karczmy lub młyna.

Oprócz tego, w książce znajdziesz zestaw dodatkowych tabel i informacji przydatnych do prowadzenia gry. Są to:

- Karta Bohaterów Niezależnych (str. 25), dzięki której łatwiej będzie Ci prowadzić przygody mając zebrane na jednej kartce współczynniki wszystkich BN-ów.
- Organizator Walki (str. 26), przydatny do rozgrywania scen walki. Możesz w nim zapisywać najważniejsze informacje (kolejność Inicjatyw, zadane obrażenia, itp.) i dzięki temu na bieżąco śledzić przebieg starcia. W rubryce „Uwagi” możesz zapisywać efekty trafień krytycznych, zaklęć, liczbę wystrzelonych pocisków oraz wszystkie inne niezbędne informacje.
- Zestawienie list zaklęć z tradycji magii czarnoksięskiej (str. 27), stanowiące uzupełnienie list zaklęć zamieszczonych w *Niezbędniku Gracza*.
- Magazyn Ekwipunku (str. 28), stanowiący zestawienie wszystkich tabel dotyczących wyposażenia, które zostały zamieszczone w *Księdze Zasad*, w Rozdziale V: Ekwipunek.

• Cacuszko •



Cacuszko to scenariusz przygody, która wprowadzi graczy w ponury i niebezpieczny świat gry *Warhammer Fantasy Roleplay*. Przygoda jest przeznaczona dla Bohaterów Graczy kończących pierwszą profesję. Dzięki niej gracze poznają barwną głębię świata *Warhammera*, a nowi Mistrzowie Gry zapoznają się z dynamiką gry specyficzną dla WFRP.

— Streszczenie —

Przygoda *Cacuszko* rozgrywa się na północnym brzegu rzeki Stir, w pobliżu granicy pomiędzy Stirlandem i Talabeklandem, ale po niewielkich modyfikacjach można ją osadzić w dowolnym miejscu Imperium. Fabuła scenariusza rozpoczyna się w chwili, gdy BG (Bohaterowie Graczy) podróżują na zachód, w kierunku Starej Drogi Leśnej. Jest wiosna albo początek lata. Cele i motywacje podróżnych mogą być różne (na przykład poszukiwanie dobrego zarobku lub ciekawość świata) i służą tylko jako pretekst do przedstawienia BG i zetknięcia ich ze sobą na czas przygody. Jeśli BG już wędrują jako grupa, tym lepiej.

Przygoda zaczyna się w gospodzie „Pod Dumnym Kogutem”. Zbierając informacje o dalszej drodze, BG dowiedzą się, że w gospodzie przetrzymywany jest groźny herszt banitów. Za dwa dni przybędą strażnicy dróg, którzy mają go powiesić. Oskarżony usiłuje przyciągnąć uwagę BG, twierdząc że nie jest żadnym bandytą, a tylko zwykłym mieszkańcem pobliskiego miasteczka. BG mogą postanowić mu pomóc – w takim przypadku będą musieli przedstawić dowód jego niewinności, zanim w gospodzie pojawią się strażnicy dróg.

Gdy los banity zostanie przesądzony, BG wyruszą w drogę. Wkrótce miną niewielką grupę sigmaryckich pielgrzymów, którzy twierdzą, że podróżują do klasztoru we wschodniej części Stirlandu, gdzieś na południe od Krugenheim. Pielgrzymi jadą stłoczeni na małym wozie, wcisnięci pomiędzy beczki i worki z zapasami.

Nieco później BG napotykają na swej drodze krwawe pobojuwisko. Pośród zabitych leżą wieśniak, jego żona, parobcy i kilku pielgrzymów. Uwagę BG przyciągnie pojękiwanie rannej kobiety w średnim wieku. Bliska śmierci opowiada, jak bandyci przebrani za pielgrzymów zaatakowali ich, gdy wędrowali traktem do miasta w pobliżu Starej Drogi Leśnej. Rabusie ukradli wóz wraz z zawartością, a także uprowadzili małą dziewczynkę. Porwane dziecko jest córką barona von Radische. Opiekę nad nią powierzono wieśniakowi, który leży teraz wśród zabitych. Ostatkiem tchu kobieta błaga BG, by ocalili dziewczynkę. Zapewnia, że zostaną sownie wynagrodzeni, jeśli bezpiecznie dostarczą dziecko do rządcy barona.

Sprawa komplikuje się, kiedy BG uda się podjąć trop porywaczy, a potem przekonają się, że fałszywi pielgrzymi zostali zamordowani, a dziewczynka zniknęła. Rabusie wpadli w zasadzkę bandy goblinów, które zabrały dziewczynkę do swojej kryjówki w lesie. Miejscowy herszt orków ma słabość do „cacuszek” i gobliny mają nadzieję, że uda im się przekupić wodza, podarowując mu ludzkie dziecko. To ma powstrzymać go od zabijania goblinów dla zabawy – przynajmniej na jakiś czas. BG muszą odnaleźć kryjówkę goblinów i uratować dziewczynkę, zanim przybędzie ork, którzy zabierze swój podarunek.

Gdy Bohaterom uda się ocalić dziewczynkę, będą musieli zabrać ją do domu, by odebrać nagrodę – zakładając, że przeżyją podróż

na zachód. Po drodze spotkają człowieka, który ma pewne plany wobec małej. BG będą musieli zająć się tą sprawą, zanim ich podróż dobiegnie końca.

Tło

W ciągu ostatniej dekady powszechnością stały się zbrojne najazdy po obu stronach granicy między Stirlandem i Talabeklandem. Dzieje się tak częściowo z powodu ostrej rywalizacji Sigmarytów i wyznawców Ulryka w obu prowincjach, ale także ze względu na niesnaski między różnymi baronami tego regionu. Sytuację zaostrzyło kilka lat słabych zbiorów i złej pogody, a także pojawiające się gdzieś tam małe ogniska zarazy. Na terenie obu prowincji szczególnie aktywnie działają łowcy czarownic poszukujący źródła tych nieszczęść, naturalnie uznając za ich przyczynę wiedźmy i obłąkanych czarowników. Co więcej, całe Imperium nęka plaga bandytyzmu. Słychać też doniesienia o aktywności orków i goblinów w różnych rejonach Wielkiego Lasu.

— Początek —

Akcja *Cacuszka* rozpoczyna się w stojącej nad brzegiem rzeki wiosce „Pod Dumnym Kogutem”, o dzień drogi od małego miasteczka Gersdorf, w południowo-wschodniej części Talabeklandu. Gospoda wznosi się nad rzeką Stir i stanowi przystań dla łodzi podróżujących między Krugenheim i Wurtbadem. Jest także dogodnym miejscem odpoczynku dla wędrujących traktem.

Dla celów tego scenariusza zakładamy, że BG opuścili swoje domy rodzinne po raz pierwszy i podróżują w pojedynkę. Jeśli BG są już razem, możesz zignorować wprowadzenie w punkcie „Spotkanie” i po prostu założyć, że przybywają do gospody jako grupa.

Spotkanie

Przybywający pojedynczo BG stwierdzą, że w gospodzie jest dość gwaro. Miejscowi wieśniacy, leśnicy, pasterze i temu podobni mieszkańcy terenów w promieniu mniej więcej kilometra zbierają się tu dużymi grupami, by wymieniać się wieściami i plotkować ze znajomymi przewoźnikami rzecznych i kupcami. Nowi przybysze zasiadają przy pustych stołach, o ile jakiś niezwykle towarzyski miejscowy nie zaufa im na tyle, by zaprosić do swojego stołu. Niektórzy z miejscowych lubią także grać na pieniądze, przeważnie w kości. Stawkami są pensy (p) albo kilka srebrnych szylingów (s). Przybysze zostaną zaproszeni do gry, ale dłuższy ciąg zwycięstw któregoś z nich może doprowadzić do oskarżeń o oszustwo. Domniemany szuler zostanie odarty ze swych majątkości i wrzucony do rzeki.

Gruby gospodarz, Josef Haarig, głośno wita nowo przybyłych, gdy tylko wchodzi do gospody. Chcąc ocenić, czy przybyły jest uczciwym kupcem czy może opryskiem, Josef pyta każdego gościa o imię, wioskę lub miasto, z którego pochodzi oraz cel podróży. Josef prowadzi przybywających BG do tych, którzy już wcześniej zajęli miejsca w głównej sali gospody „Pod Dumnym Kogutem”. Gospodarz mówi:

– Drogi są niebezpieczne dla samotnego wędrowca, a wokół kręcą się jacyś dziwni ludzie. Nie radziłbym podróżować w pojedynkę, jeśli nie chcesz stracić swoich rzeczy, a może także życia. Ten (ci) tam, przy stole...

– Josef wskazuje na BG – zmierz (ją) w tym samym kierunku, co wy. Może poznacie się ze sobą i razem wyruszyć w dalszą podróż?



W obliczu takich wydarzeń i okoliczności baron Jurgen von Radische pozostawał pod stałą presją Wielkiego Księcia, który żądał lepszego zabezpieczenia południowej granicy baronii. Siedzibą barona jest miasto Hermsdorf, leżące w pobliżu Starej Drogi Leśnej. Von Radische doskonale zdaje sobie sprawę, że napięte stosunki między nim a seniorem są wynikiem knowań jego wrogów na księżęcym dworze. Prawdę mówiąc, baron jest przekonany, że ta niespokojna sytuacja była powodem śmierci jego żony (zmarła siedem lat temu).

Pragnąc uniknąć wystawienia swojej córki na niebezpieczeństwo, von Radische w tajemnicy powierzył opiekę nad nią kilku swoim najbardziej zaufanym i lojalnym sługom. Dwoje z nich pobrało się i służyło jako przybrani rodzice, wiodąc życie prostych wieśniaków. Trzech żołnierzy pracowało w charakterze posługaczy chłopskiej rodziny. Baron żywił nadzieję, że sprowadzi swoją córkę z powrotem do domu, gdy uda mu się rozwiązać trapiące go problemy.

Jeśli BG zapytają o nocleg, Josef poinformuje ich, że muszą zapłacić po 5 p za spędzenie nocy na ławach, stołach lub podłodze izby głównej. Jeśli 5 p to zbyt wiele dla BG, mogą zapłacić po 2 p za nocleg w stodole. Josef zaznaczy jednak, że nocą w stodole jest znacznie zimniej niż w gospodzie.

Co ich czeka?

Jest prawdopodobne, że BG spróbują zasięgnąć informacji o niebezpieczeństwach, jakie czekają na nich na drodze, pytając o to gospodarza lub miejscowych (to rozsądna przezorność w głębi niebezpiecznych obszarów Imperium). Można to rozwiązać za pomocą narracji, albo za pomocą Łatwego (+20) testu **plotkowania**. Po wykonaniu testu BG usłyszą następujące plotki, odpowiednio do osiągniętego poziomu skuteczności:

- Bandyci ukrywają się na drodze prowadzącej na zachód. Napadają na samotnych i nieuwważnych podróżnych.
- Niektórzy bandyci zajęli się rabowaniem łodzi płynących rzeką.
- Podróżni powinni wystrzegać się także strażników dróg. Są wśród nich tacy, którzy niewiele różnią się od pospolitych opryszków.
- Lepiej nie zbaczać z drogi. W lasach czają się gobliny i inne plugawe stwory.
- Od czasu do czasu rzekę przekraczają wyprawy łupieżcze ze Stirlandu lub Talabeklandu, które kradną wieśniakom zwierzęta hodowlane i wzniciąją zamęt.
- Zarazy i plagi nadal prześladują liczne części wschodniego Imperium.
- Należy mieć się na baczności przed wiedźmami w małych, odosobnionych wioskach. Mogą przekląć wędrowca złym spojrzeniem. Łowcy czarownic tropią je i ścigają, ale nie zdołają spalić wszystkich wiedźm. Zbyt wiele z nich używa swych czarów, by się ukrywać.
- Wiele chłopów wyrusza do miast w poszukiwaniu lepszego losu.

– Na stryczek! –

Prawo i porządek na wiejskich obszarach Imperium to rzecz umowna. Stale należy mieć baczenie, by nie znaleźć się w złym miejscu o złym czasie.

Wiele odosobnionych karczm i wiosek w Imperium posiada jakiegoś rodzaju loszek, w którym przetrzymywani są podejrzeni przestępcy, do czasu gdy wędrowny sędzia lub kapitan strażników dróg wyda swój wyrok. Niektóre loszki to niewiele więcej niż chaty o solidnym dachu i ścianach z drzwiami wyposażonymi w jakiegoś rodzaju zamknięcie. Inne miejsca (tak właśnie jest w przypadku lochu przy karczmie „Pod Dumnym Kogutem”) to zwykłe dziury w ziemi osłonięte żelazną kratą, która zapobiega wydostaniu się więźnia.

W tej chwili Josef trzyma w zamknięciu groźnego herszta banitów, Heinza Gerbera. Bez względu na to, jakie inne plotki usłyszą BG, z pewnością dowiedzą się o Heinzu. Cała gospoda o nim mówi. Jak z dumą opowiada Josef:

– To prawda. Trzymamy pod kluczem Heinza Gerbera. Pewien łowca nagród schwytał tego niekczemnika i doprowadził go do „Dumnego Koguta”. Wróci tu ze strażnikami dróg za dwa dni, a potem tamci na dobre skończą z tym oprychem!

Zakratowana jama, w której został uwięziony Heinz Gerber, znajduje się za gospodą, w pobliżu wychodka. Więźnia nikt nie pilnuje, ponieważ krata została zamknięta na solidny zamek. BG mogą porozmawiać z więźniem, jeśli chcą (w końcu i tak nigdzie się nie wybiera). Jeśli sami nie podejść do niego, Heinz będzie usiłował zwrócić na siebie uwagę dowolnego BG udającego się do wychodka. Błaga, by ktokolwiek wysłuchał jego wyjaśnień.

– Proszę, zmiłujcie się nad biednym nieszczęśnikiem! Nazywam się Emmerich Handler i przybyłem tu ledwie dwa tygodnie temu z Gersdorfu, szukając pracy. Nikt nie chciał mnie zatrudnić, więc próbowałem zdobyć coś do jedzenia, kręcąc się wokół gospody

„Pod Dumnym Kogutem”. Dziś napadł na mnie okrutny łowca nagród. Pobił mnie i związał, a potem powiedział, że jestem banitą imieniem Heinz Gerber. Ale to nie ja! Proszę, musicie mi pomóc, zanim przybędą strażnicy dróg, inaczej z pewnością mnie zabiją.

BG zapewne powątpiewają w jego zapewnienia o niewinności. Handler desperacko usiłuje się bronić.

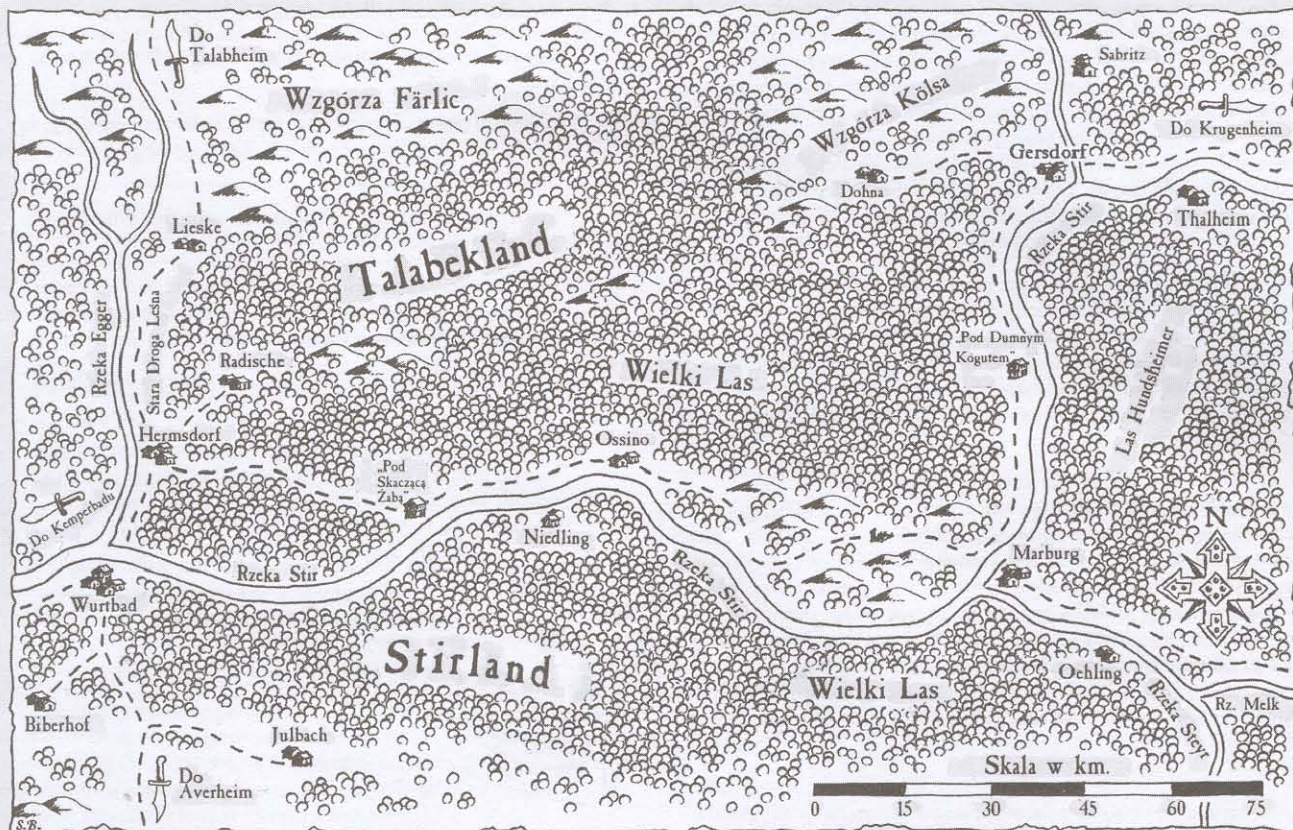
– Mam żonę i dziecko w miasteczku Gersdorf. To niedaleko. Gdybyście mogli posłać tam kogoś z wieścią albo wybrać się samemu, moja żona potwierdzi, kim jestem. Mieszkamy obok gospody „Pod Zielonym Cielcem”. Powiedźcie Heidi, że jestem w kłopotach!

Gdy BG wysłuchają opowieści Handlera, mają trzy możliwości. Mogą po prostu pozwolić mu gnić w dziurze – w takim przypadku strażnicy dróg rzeczywiście powieszą go za dwa dni. Mogą pomóc mu w ucieczce, co wymaga udanego testu **otwierania zamków** (dwa udane testy Krzepy także wystarczą, ale hałasy zaalarmują Josefa i jego ludzi). Mogą także wyruszyć do Gersdorfu i sprowadzić żonę oraz dziecko Handlera.

Jeśli BG nie znali się przed rozpoczęciem przygody, być może nie będą chętni wyruszyć razem do Gersdorfu. Dopiero co się poznali, a stawianie na drodze strażników mających zamiar kogoś powiesić jest dość niebezpieczne. Jeśli tylko niektórzy z BG są gotowi podjąć tę wyprawę, powinnięs przynajmniej spróbować zatrzymać pozostałych w gospodzie „Pod Dumnym Kogutem”, do czasu, gdy reszta powróci. Dobrym rozwiązaniem może być nagła ulewa lub turniej picia piwa.

Do Gersdorfu

BG muszą dostać się do Gersdorfu i powrócić w ciągu dwóch dni, zanim przybędą strażnicy dróg. Jeśli wyruszą piechotą, zapewne nie zdążą na czas. Mogą jednak zabrać się łodzią, za 5 s od osoby. Jeśli



wstaną rankiem, by złapać pierwszą łódź, mogą powrócić przed wieczorem. Josef pomoże im w zorganizowaniu wyprawy, nawet gdy BG zatają przed nim jej cel.

Gdy przybędą do Gersdorfu, z łatwością odnajdą Heidi Handler. Kobieta mdleje, słysząc wieści o losie jej męża. Gdy dojdzie do siebie, potwierdzi opowieść uwięzionego mężczyzny i oznajmi gotowość wyruszenia mu z pomocą. Spakuje kilka drobiazgów, przygotowuje do podróży pięcioletnią córeczkę Gretchen i podąży za BG do przystani. Po drodze odwiedzi kilku sąsiadów i powie im, co się dzieje. Wszyscy są wstrząśnięci i życzą jej błogosławieństwa Shallyi. Wydaje się, że Emmerich Handler cieszy się prawdziwą sympatią mieszkańców swojego miasteczka.

Z powrotem w gospodzie „Pod Dumnym Kogutem”

Następnego dnia z północy przybywa do gospody powóz ciągnięty przez parę koni. Eskortuje go sześciu strażników dróg i łowca nagród, Lars. Miejscowi w gospodzie reagują z ciekawością i wyczekiwaniem. Kapitan strażników dróg, Leonhard Kurtz, wchodzi do gospody i wzywa Josefa, by ten usunął stoły. Dwóch z jego ludzi idzie do loszku, by wyciągnąć więźnia.

Gdy Handler zostanie wprowadzony do środka, kapitan Kurtz stwierdza:

– Uznajemy cię za Heinza Gerbera, okrutnego herszta banitów, który dowodził innymi szumowinami, winnymi występnych kradzieży, napadów i innych zbrodni wobec zanego ludu tej okolicy, popełnionych w ciągu ostatnich czterech miesięcy. Co masz do powiedzenia na swoją obronę?

– Ja... błagam o uniewinnienie, milordzie! – woła więzień. – Nie jestem człowiekiem, za którego mnie uważacie! Zwę się Emmerich Handler, a nie Heinz Gerber. Proszę, oszczędźcie me życie, milordzie, a opuszczę te ziemie.

Po wyrazie twarzy kapitana można się domyślić, że nie wierzy Handlerowi. Mówi:

– Jaki masz dowód swojej niewinności? Kto wystąpi i wesprze twoje oświadczenie?

Jeśli na miejscu są Heidi i Gretchen Handler, w tej chwili występują naprzód.

– Jestem Heidi Handler z Gersdorfu, a ten mężczyzna to mój mąż, Emmerich.

Mała Gretchen woła jeszcze:

– Tatusiu!

BG także mogą stanąć w obronie Emmericha Handlera, na przykład relacjonując swoją wizytę w Gersdorfie.

W tym momencie kapitan Kurtz zdaje sobie sprawę, że nic tu po nim. Odwraca się do Larsa, łowcy nagród, który pochwylił „Heinza Gerbera” i wymierza mu siarczysty policzek.

– Jeśli jeszcze raz zmarnujesz mój czas, Lars, to ty zadyndasz na stryczku. Wy tam, uwolnijcie więźnia.

Po tych słowach kapitan odwraca się i wymaszerowuje z gospody. Nie przeprasza Handlerów.

Lars łapie na BG, którzy właśnie pozbawili go sowitej nagrody. W tej przygodzie nie odegra już większej roli, ale możesz sprawić, by powrócił nękać BG w późniejszej części Twojej kampanii. Dlatego zamieszczamy jego współczynniki.

Lars

Profesja: łowca nagród

Rasa: człowiek

Cechy Głównie							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	41	35	31	29	37	32	28
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	0	5	0

Umiejętności: plotkowanie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bystry wzrok, broń specjalna (unieruchamiająca), odporność na trucizny, ogłuszanie, silny cios, strzał mierzony, wędrowiec

Zbroja: średni pancerz (hełm, skórzana kurta, kaftan kolczy)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), kusza, sieć

Wyposażenie: 2 pary kajdan, lina, 20 beltów

Kapitan Leonhard Kurtz

Profesja: oficer

Poprzednie profesje: strażnik dróg, sierżant

Rasa: człowiek

Cechy Głównie							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	44	43	42	38	40	42	47
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	4	0	4	0

Umiejętności: dowodzenie +10, jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, unik, wiedza (Imperium) +20, wiedza (Kislev), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (palna), bystry wzrok, obieżyświat, oburęczność, ogłuszanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: średni pancerz (hełm, skórzna, kaftan kolczy)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 1, korpus 3, nogi 1

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), 2 pistolety, sztylet

Wyposażenie: amunicja i zapas prochu na 20 strzałów, lekki koń bojowy z siodłem i uprzężą

Ludzie Kurtza (6)

Profesja: strażnik dróg

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	31	33	31	30	30	28	27
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	1	0

Umiejętności: jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (palna), bystry wzrok, czuły słuch, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: lekki pancerz (hełm, skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), pistolet, tarcza

Wypożyczenie: amunicja i zapas prochu na 20 strzałów, lekki koń bojowy z siodłem i uprzężą

Nieszczęśliwy koniec

Jeśli BG nie mieli zamiaru albo nie byli w stanie przyprowadzić Heidi i Gretchen do gospody, Emmerich Handler nie zdoła dowieść swojej tożsamości.

Kapitan Kurtz mówi:

– *Twoje sztuczki na nic się zdały, występny śmieciu. Heinz Gerber, jesteś uznany winnym i zostaniesz zabity przez powieszenie.*

Słyszając to tłum zgromadzony w gospodzie wydaje z siebie okrzyk radości, a Handler załamuje się i wybucha płaczem. Gdy pięciu strażników dróg wlecze go w stronę drzewa ze stryczkiem, goście gospody robią zakłady (stawiając nie więcej niż 2-3 s, a zwykle mniej), czy „Heinz Gerber” umrze powolną śmiercią od uduszenia, czy może szybko pęknie mu kark.

Miejscowi zbierają się pospiesznie, by obejrzeć egzekucję. Strażnicy dróg podstawiają stół pod grubą gałąź starego dębu, mniej więcej pięćdziesiąt metrów na południe od gospody. Do gałęzi zostaje przywiązana gruba lina zakończona pętlą. Gdy wszystko jest już gotowe, strażnicy zaciągają Handlora na stryczek, do wtóru z drwinami i gwizdami gawiedzi.

Strażnicy stawiają Handlora na stolku, a dosiadający konia kapitan zakłada pętlę wokół szyi więźnia. Zgodnie z powszechną praktyką nogi skazańca pozostają nie związane, aby mógł wykonać ostatni taniec dla Morra. Kapitan Kurtz wyjmując poplamiony wymiocinami knebel z ust Handlora.

– *Heinz Gerber, usunąłem knebel, byś mógł wyznać przed Morrem swoje przewiny, gdy spotkasz go u bram jego królestwa. Niechaj będzie miał litość nad tobą.*

Rozpacz Handlora ustępuje miejsca gniewowi.

– *Niech Morri, Taal i wszyscy bogowie przeklną cię za twoją zbrodnię, kapitanie! Niechaj ty i wszyscy, którzy niesłusznie mnie oskarżyli, zginią marnie! Niech... aaa!*

Na sygnał kapitana jeden ze strażników dróg kopniakiem wybija stół spod stóp Handlora, przerywając w pół zdania jego przemowę. Kark nieszczęśnika pęka prawie natychmiast.

– Marsz na zachód –

Po tych wydarzeniach BG spokojnie opuszczają gospodę „Pod Dumnym Kogutem”. Ponieważ niewielu ludzi ryzykuje podróże w tych niepewnych czasach, droga jest pusta. Mimo wszystko BG powinni zachować ostrożność, ponieważ nieuważni zawsze ściągają na siebie kłopoty. Przez większą część podróży droga biegnie wzdłuż Stiru, chociaż drzewa często zasłaniają widok na rzekę. Fragmenty trasy przebiegają między wzgórzami, a niektóre odcinki drogi prowadzą przez gęsty, ciemny las. Aby gracze poczuli, że ich Bohaterowie rzeczywiście podróżują, powinniśmy opisywać zmieniający się teren. Podczas wędrówki BG mogą spróbować zdobyć pożywienie (korzystając z testów **sztuki przetrwania**). Każdy z Bohaterów powinien mieć nie więcej niż dwie lub trzy szanse na wykonanie udanego testu.

Pierwszy dzień podróży jest na tyle spokojny, że początkowo ostrożni BG mogą zacząć lekceważyć niebezpieczeństwa grożące podróżnikom na drogach Imperium. Późnym popołudniem BG przybywają do spalonych ruin domu mytnika. Można zauważyć, że pożar zdarzył się już dawno temu. Brama została wylamana i leży przy drodze. Osmalone belki to wszystko, co pozostało ze stropu, a kilka ścian zupełnie się zawaliło. Mimo wszystko, pozostałe ściany nadal mogą zapewnić pewne schronienie przed wiatrem i deszczem. Przedsiębiorczy BG znajdują wystarczającą ilość walającego się wokół budulca, by skonstruować prymitywną przybudówkę albo improwizowane zadaszenie w rogu budynku.

Jeśli BG przeszukają ruiny, znajdą w obrębie ścian ślady ognisk. Po udanym teście **sztuki przetrwania** można stwierdzić, że żadne z nich nie płonęło w ciągu kilku ostatnich dni. Udany test **przeszukiwania** pozwoli znaleźć trochę pozostałości – skrawek podartego materiału, przypalone kawałki liny, kości zwierzęcy łownej i zasypane ziemią doły z odpadkami. W żaden sposób nie

można ustalić, kiedy ktoś tu ostatnio obozował, ani jak wiele osób liczył taki obóz.

Nagle BG słyszą w oddali wyjące wilki. Na wiejskich obszarach Imperium powszechnie wiadomo, że wielkie watahy wilków przemierzają lasy w poszukiwaniu żeru. Bywa, że atakują niewielkie grupy ludzi. Rozpalenie ognia i widok zbrojnych może jednak odstraszyć zwierzęta.

BG mogą rozstawić wnyki lub potrzaski, licząc na to, że złapią przez noc jakąś zwierzęcą albo powstrzymają wilki, gdyby znowu się zbliżyły. Wymaga to wykonania udanego testu **zastawiania pułapek**.

W zależności od profesji BG, to może być ich pierwsza noc w dziczy. Jeśli tak jest, powinniśmy zagrać im na nerwach. Otaczający ich las przez całą noc rozbrzmiewa różnymi odgłosami. Pośrodku nocy BG usłyszą trzask złamanej gałązki (śpiący BG mogą wykonać test **spostregawczości**, by się obudzić). To tylko jeleń, którego przyciągnęło światło i głosy w obozie. Zwierzę zamiera bez ruchu, przestraszona hałasem. Jeśli chcesz wywołać ciarki na skórze graczy, odczekaj kilka chwil, tak aby ich Bohaterowie uspokoili się. A potem nastąpi kolejny głośny trzask.

Chwilę później na granicy światła z ogniska rozbudzeni BG dostrzegają watahę wilków biegnących przez las w kierunku tego odgłosu. Jeden z wilków zatrzymuje się na moment, by spojrzeć na BG, a potem wznawia bieg. Po minucie BG słyszą skowyt, gdy wilki atakują jelenia, który zaciekawiony zbliżył się do ognia. BG mogą zidentyfikować bolesny krzyk zwierzęcia, jeśli wykonają pomyślnie test **sztuki przetrwania**. Bohaterowie nie posiadający tej umiejętności mogą uznać, że skowyt pochodził od jakiegoś udręczonej duszy albo demona.

— Na szlaku —

Następnego dnia podróż przebiega równie spokojnie jak poprzednio, ale BG mogą poświęcić nieco więcej uwagi zagrożeniom pochodzącym z lasu. Co pewien czas BG widzą łodzie płynące w górę i w dół Stiru. Łodzie trzymają się środka nurtu, aby unikać zasadzek urządzanych przez bandytów. Flisacy ignorują wołania z brzegu, ponieważ jest to sztuczka często wykorzystywana przez tych, którzy chcą obrabować, a być może także zabić nieostrożnych przewoźników.

Wczesnym popołudniem coś przerywa monotonię dnia. Droga zakręca i Bohaterowie, którzy wykonają udany Łatwy (+20) test **sposzregawczości**, usłyszą nadjeżdżający z naprzeciwka wóz. BG mają minutę na podjęcie decyzji i uzgodnienie wszelkich planów, zanim zauważą ich ci na wozie. Jeśli żaden z BG nie usłyszał zbliżającego się wozu, mogą wykonać Bardzo Łatwy (+30) test **sposzregawczości**, gdy wóz znajdzie się w odległości 30 sekund (3 rund) jazdy przed nimi. Jeśli BG chcą zejść z drogi i schować się wśród drzew, muszą wykonać udany test **ukrywania się**, by pozostać niezauważonymi.

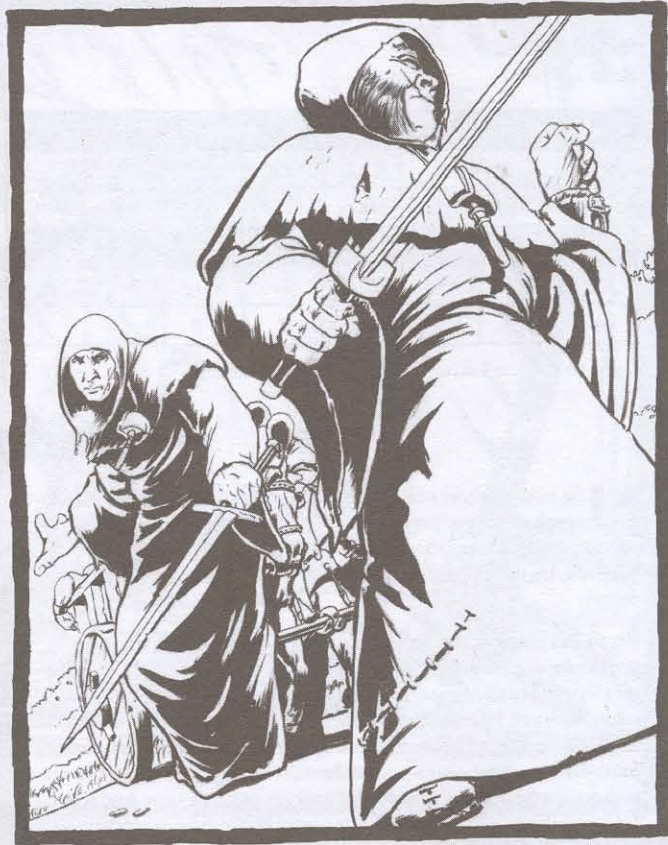
Jeśli BG schowają się wśród zarośli, zobaczą dwóch ludzi idących drogą. Są ubrani w proste, brązowe habitaty z kapturami. Na szyjach nieznanymi wiszą medaliony w kształcie młota. Dwaj pielgrzymi nerwowo spoglądają w stronę lasu po lewej stronie i od czasu do czasu w kierunku rzeki po prawej. Obaj trzymają w gotowości miecze, jakby obawiali się zasadzki. Za nimi dwóch kolejnych pielgrzymów prowadzi wóz załadowany skrzyniami i torbami, a także wiozący czwórkę ich pozostałych towarzyszy. Ci, którzy jadą z ładunkiem, są najwyraźniej ranni, sądząc po bandażach (niektórych okrwawionych), które ich okrywają.

BG mogą pozwolić, by pielgrzymi przeszli dalej, ale w ten sposób nie dowiedzą się, jakie zagrożenie czeka na drodze. BG muszą wymyślić, w jaki sposób wyjść z ukrycia, tak by nie sprowokować przestraszonych pielgrzymów do nagłej obrony przed domniemanym napadem bandytów. Aby zademonstrować, że nie dążą do walki, BG mogą zawołać do przejeżdżających pielgrzymów, zanim wyjdą z ukrycia, uprzednio chowając broń do pochew i wyciągając przed siebie ręce. Być może BG będą musieli wykonać udany test **przekonywania**. Jeśli wynikiem testu będzie 3 lub więcej poziomów porażki, MG może wykonać test **sposzregawczości** pielgrzymów, by sprawdzić, czy pielgrzymi uznali gesty BG za groźne. Jeśli test będzie nieudany, pielgrzymi decydują się sami zaatakować BG, a nie czekać na ich atak. Jednakże pielgrzymi są osłabieni i nie chcą toczyć kolejnej walki.

Jeśli BG uda się zająć pielgrzymów rozmową bez wywołania walki, mogą dowiedzieć się jednego z następujących faktów, zależnie od poziomu skuteczności Łatwego (+20) testu **plotkowania**:

- Pielgrzymi walczyli z bandytami, którzy zaatakowali ich na drodze. Atak nastąpił mniej więcej godzinę temu.
- Ci z tyłu wozu odnieśli rany podczas tej walki.
- Pielgrzymi to przede wszystkim wyznawcy Sigmara.
- Przybywają z okolicy Wurtbadu, stolicy prowincji Stirland.
- Pielgrzymi zmierzają do klasztoru w pobliżu stirlandzkiego miasta Krugenheim. BG wiedzą, że to miasto leży na wschód od miejsca, gdzie ostatnio spędzali nocleg.
- Wóz wiezie zapasy pielgrzymów przeznaczone na podróż.

Obserwujący uważnie pielgrzymów BG mogą wykonać test **sposzregawczości**. Udany test pozwala zauważyć, że pielgrzymi nie wyglądają na ludzi, którzy spędzili wiele czasu na religijnej zadumie.



Ich zachowanie oraz nerwowe ruchy podpowiadają, że pielgrzymi nie czują się dobrze w swoich habitach. Niestety BG nie znajdują żadnych innych dowodów, które potwierdzałyby te spostrzeżenia. Zagadnieni pielgrzymi wyjaśniają, że dopiero niedawno porzucili swoje dotychczasowe życie na wsi, by przyjąć służbę wyznawców Sigmara.

Jeśli BG posiadający umiejętności **leczenie** zaoferuje swoją pomoc, pielgrzym prowadzący wóz odpowiada:

– Dziękuję za waszą propozycję, ale musimy odmówić. Żyjemy w przeświadczeniu, że musimy znosić wszystko, do czego doprowadzają nasze czyny, ponieważ jest to próba naszej wiary i ufności w Sigmara.

Jeśli BG będą nalegać, by opatrzyć rannych, woźnica stanowczo odmówi wszelkiej pomocy, posuwając się niemal do grubiaństwa.

Pielgrzymi nie życzą sobie, by BG zbliżyli się do nich bardziej niż to konieczne. Nie chcą także podzielić się swoimi zapasami, ani pozwolić BG na zbadanie zawartości skrzyń i worków na wozie. Pielgrzymi początkowo odmawiają współpracy tłumacząc, że zapasy przeznaczone są tylko dla nich i mają im zapewnić pozwolenie na wjazd do klasztoru. Poza tym, razem z zapasami wiozą swoje rzeczy osobiste. Pielgrzymi bardzo starają się trzymać BG na odległość co najmniej ramienia od siebie, ale tak, by nie wzbudzić ich podejrzeń. W ostateczności mogą stwierdzić, że BG także nie chcieliby, żeby obcy szperali w ich rzeczach.

Na odchodnym BG mogą poinformować pielgrzymów o stanie drogi, jaką tu dotarli, w szczególności opowiadając o zrujnowanym domu mytnika. Pozostałości budynku zapewnią pielgrzymom schronienie, podobnie jak to się stało tej nocy w przypadku BG. Nie ma znaczenia, czy BG wspomną o śladach poprzednich obozowisk – pielgrzymi bardzo potrzebują wypoczynku.

Fałszywi pielgrzymi (8)

Profesja: banita

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	38	32	32	40	29	31	27
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8*	3	3	4	0	0	0

* jest to odbicie faktu, że banici nie są w pełni sił

— Stado wron —

Mija mniej więcej półtorej godziny spokojnej podróży od chwili spotkania z pielgrzymami. W pewnym momencie BG widzą i słyszą przed sobą stado wron. Droga wznosi się na 15-metrowy pagórek, by dalej opaść na polanę, na której zebrały się żerujące wrony.

Przed BG rozpościera się pobożowisko. Na całej polanie leżą porozrzucone trupy i kawałki ciał kilkunastu ludzi. Pięciu z nich to zwykli chłopcy, a pozostali odziani są jak pielgrzymi, podobnie jak ci, których BG niedawno spotkali na drodze. Wrony i kilka kruków dziobią ciała umarłych. Bohaterowie widzą, jak wielkie ptaszysko wyrywa oko z oczodołu martwego pielgrzyma. BG muszą wykonać udany test Odporności, inaczej poczną silne nudności. Jeśli wynikiem testu będzie 3 lub więcej poziomów porażki, nieszczęsny BG wymiotuje swoim śniadaniem i czuje się niedobrze przez następną godzinę. BG powinni także wykonać test Siły Woli. Nieudany test wiąże się z otrzymaniem 1 Punktu Obłądu.

BG mogą przeszukać ciała, licząc na cenne przedmioty (inne niż porzucone miecze, topory i sztylety). Na polanie znajdują leżącą samotną kobietę, bliską śmierci. Jęczy z bólu, gdy jej świadomość powraca na chwilę, zanim słudzy Morra zabiorą jej duszę.

BG posiadający umiejętność **leczenie** zda sobie sprawę, że nie zdola pomóc kobiecie. Może jedynie ułożyć ją wygodnie. Kobieta otwiera oczy i słabym ruchem dłoni przyzywa do siebie najbliższego BG.

— Dziękuję Rhyi i Morrowi za wasze przybycie. Umieram, nie wypełniwszy swojego obowiązku opieki. Ale wy... wy musicie dokonać, czego ja nie zdołałam. Bandyci w przebraniach pielgrzymów wydarli nam małą dziewczynkę. To siedmioletnia córka barona von Radische. W sekrecie powierzył nam opiekę nad dzieckiem. Baron rozpozna ją po swoim medalionie. Zamierzaliśmy ją oddać ojcu, gdy zaatakowali nas bandyci. Proszę, błagam was. Musicie uratować Biankę. Lękam się, że banici uczynią jej krzywdę. Jeśli bezpiecznie sprowadzicie ją do Herr Wilhelma Leibniza w mieście Hermsdorf, on was sowicie wynagrodzi. To rządcą barona z zamku Radische na obrzeżach miasta. Zaklinam was w imię Rhyi, ocalcie Biankę!

— Nadchodzą zieloni —

Bohaterom została godzina drogi, gdy gobliny przypuszczają atak na „pielgrzymów”. Bitwa jest zacięta, ale krótka. Połowa bandytów, która przetrwała starcie z wieśniakami, jest poważnie ranna. Żaden z ocalałych nie jest godnym przeciwnikiem dla plemienia goblinów, chociaż banitom udało się zabić wielu zielonoskórych (włącznie z wodzem plemienia), zanim poległ. Mała Bianka przeżyła, ale została pochwycona.

BG nie mają o tym pojęcia, ponieważ byli zbyt daleko od miejsca bitwy. Po pewnym czasie przybywają na miejsce kolejnej rzezi. Ze względu na ostatnie doświadczenia BG z takimi scenami, nie

Umiejętności: jeździectwo, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, sekretne znaki (złodziej), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wspinaczka, zastawianie pułapek, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: ogłuszanie, szybki refleks, twardziel, wędrowiec

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: miecz

Wypożyczenie: jedzenie, szaty pielgrzymie

Kobieta osuwa się bezwładnie, zamyka oczy i oddaje ducha.

BG mogą mieć wątpliwości, co należy teraz zrobić. Niektórzy mogą nawet stwierdzić, że lepiej się w to nie mieszać i ruszać dalej. Jeśli troska o los małej dziewczynki nie wystarczy, by BG zaczęli działać, ostatnie życzenie umierającej kobiety powinno nakłonić ich do dokonania właściwego wyboru. Przesady – albo przekonania religijne – także mogą zachęcić BG do zajęcia się ratunkiem dziewczynki. Jakakolwiek inna decyzja może sprowadzić na nich nieszczęście, szczególnie że kobieta wzywała imiona bogów.

Jeśli BG przeszukają zmarłą, znajdą medalion, o którym mówiła. Wisior przedstawi stojącą na tylnych łapkach fretkę, trzymającą miecz. Udany test **nauki** (**genealogia/heraldyka**) pozwala zidentyfikować symbol jako herb rodu von Radische, szlacheckiej rodziny, która włada baronią w Talabeklandzie. Ich ziemie sąsiadują ze Stirlandem, wzdłuż Starej Drogi Leśnej.

Po udanym Prostym (+10) teście **nawigacji**, BG mogą ocenić, że bandyci wyprzedzają ich o jakieś trzy godziny. Biorąc pod uwagę porę dnia (wczesne popołudnie), BG nie mają szans dotrzeć przed zmrokiem do zrujnowanego domu mytnika. Każdy BG, który przypuszcza, że bandyci kierują się właśnie do tamtego miejsca, ma rację. Zniszczony dom mytnika to jeden z obozów, z których korzystają bandyci grasujący w tej okolicy.

Nad lasem zapada zmierzch. BG znowu słyszą wycie wilków gdzieś przed sobą. Jeśli nie znajdą na noc miejsca sposobnego do obrony, mogą zostać zaatakowani przez wilki. Jeśli postanowią zaryzykować nocną podróż przez las, by ocalić Biankę, będą potrzebowali jakiejś pochodni lub latarni, która oświeci im drogę. Korony drzew są tak gęste, że nie można liczyć na światło księżyca ani gwiazd.

Bez względu na to, czy BG postanowią wyruszyć za nimi po nocy, czy poczekają do rana, bandyci mają innego rodzaju problem. Przybycie opryszków do zrujnowanego domu mytnika obserwują złowrogie oczy. Gobliny jeżdżące wilków, szukając łatwego łupu, cicho skradali się za bandytami od chwili spotkania fałszywych pielgrzymów z BG.

ma potrzeby wykonywania ponownych testów Odporności. Niektóre części ciał bandytów – dłonie, palce i skrawki skalpów – można znaleźć pomiędzy dziesięcioma martwymi goblinami i czterema zabitymi wilkami. Zwycięzcy zabrali ludzkie trupy i konia pociągowe, aby je pożreć podczas uczty zwycięstwa. Udany test **przeszukiwania** pozwala znaleźć oderwany kawałek jasnoblęskiego ubrania, wiszący na pobliskim krzaku. Na materiale nie widać krwi.

Wóz wydaje się być nietknięty, chociaż jest bezużyteczny bez konia, który mógłby go pociągnąć. Skrzynie zostały rozbite, wszędzie



walają się ubrania. Worki z ziarnem są rozprute, a bochny chleba porozrzućane. BG mogą uzupełnić część swoich zapasów za pomocą tych wiktualów. Znajdują także rozsypane monety. W ciągu godziny mogą zebrać 48 s i 74 p, jeśli zechcą poświęcić na to czas.

Pośród przedmiotów na wozie znajduje się zapieczętowany list, który spoczywa na wierzchu jednej ze skrzyń (BG nie powinni go przeoczyć). Zakładając, że BG nie zabrali medalionu zmarłej kobiety, każdy kto wykona udany test **nauki (genealogia/heraldyka)**, rozpozna pieczęć jako należącą do barona von Radische. BG posiadający umiejętność **czytanie i pisanie** może odczytać następujący tekst:

Moja droga Gretel,

Nadszedł czas, by moja córka dołączyła do mnie. Zostałem zapewniony przez Wielkiego Księcia, że docenił wszystko, czego dokonałem w jego imieniu i cieszę się jego poparciem.

Zaraz po tym, jak odprowadzisz moją umiłowaną córkę do domu, uznaj ją za swoją spadkobierczynię przed obliczem sądu prowincji. Następnie zaaranżuj jej zaręczyny z odpowiednim kawalerem z dworu.

Wdzięczny za wszystko,

Baron von Radische

Udany Łatwy (+20) test **nauki (prawo)** potwierdzi, że dziedzic musi zostać przedstawiony seniorowi na dworze, aby jego/jej prawa zostały uznane. Co więcej, zaręczyny kogoś tak młodego nie są niczym niezwykłym w wielu częściach Imperium, szczególnie wśród szlachty, gdzie zapewnienie ciągłości rodu i zawiązywanie sojuszy jest bardzo ważne.

Tropem zielonoskórych

Śledzenie goblinów to nietrudne zadanie. To nie są subtelne stworzenia i nie zacierają śladów swojego przejścia przez las. Niewielu baronów i władców miast może pozwolić sobie na wysłanie

odpowiedniej liczby żołnierzy za zielonoskórymi. Gobliny zdają więc sobie sprawę, że w głębokich lasach nic im nie grozi. Tropy goblinów prowadzą na północny-zachód, wijąc się przez las. Udany test **spostregawczości** pozwala znaleźć jeszcze jeden kawałek niebieskiego ubrania, co oznacza, że Bianka nadal żyje. BG podróżują przez dwie godziny, zanim usłyszą radosne okrzyki goblinów.

Gobliny nie wystawiły straży wokół swojej kryjówki, ponieważ nie spodziewają się kontrataku. Poza tym poniosły zbyt wielkie straty w bitwie. Muszą także odpocząć, by odzyskać siły, zanim herszt orków Gnaskrac i jego świta odwiedzą plemię Złamanej Czachy. Młody i ambitny wódz orków podobno odwiedza sąsiednie plemiona goblinów, aby rekrutować je do najazdów na pobliskie osady ludzkie. Mówi się, że jest bezwzględny i okrutny wobec tych, których uważa za słabeuszy. Wiedząc o tym, że Gnaskrac lubi ładne rzeczy, gobliny ze Złamanej Czachy mają nadzieję, że podarunek w formie dziewczynki powstrzyma go przed zabiciem ich dla zabawy.

Plemię goblinów rozpało wielkie ognisko na polanie, w pobliżu stromego wzniesienia. Otwór w zboczu wzgórza zapewne prowadzi do jaskiń, gdzie mieszczą się legowiska plemienia. Koński trup piecze się nad ogniem, a nagie i rozszarpane ciała siedmiu bandytów zwisają obok głowami w dół. Jedyny ocalały wilk pożera martwego bandytę po drugiej stronie polany, bliżej drzew niż otworu jaskini. Mała, przerażona dziewczynka o jasnych włosach siedzi spętana rzemieniem, pomiędzy wejściem do legowisk goblinów a ogniskiem.

Na ratunek

Gdy BG obserwują tę scenę, zauważają czterech wojowników goblinów, którzy wychodzą z obozu. Są w pełni uzbrojeni. Te Złamane Czachy to „straż honorowa” Gnaskraca, która ma spotkać się z nim i przyprowadzić do obozu. Gdy ci zielonoskórzy odejdą, na miejscu pozostanie tylko ośmiu goblinów wojowników i wilk.

BG powinni szybko opracować plan i wykonać go. Chociaż nie mogą w pełni ocenić sytuacji, czasu pozostało niewiele, ponieważ herszt

orków przybędzie z północy przed upływem godziny. BG powinni zdać sobie sprawę, że najlepiej zaatakować, gdy część członków plemienia opuściła obóz. Jeśli wszystko potoczy się zgodnie z planem, BG powinni osiągnąć całkowite zaskoczenie.

Wojownicy goblinów reagują gromadnie, choć brak im dyscypliny. Jednym z powodów takiego stanu jest fakt, że ich wódz leży martwy w zrujnowanym domu mytnika. Kilka goblinów rzuca się do biegu, by dosięść ocalałego wilka, ponieważ zielonoskórzy są bardziej skuteczni na grzbiecie wierzchowca niż walcząc na piechotę. Mogą zacząć wyklękać się o to, kto będzie ujeżdżał bestię. Reszta łapie za broń i szybko przeprowadza kontruderzenie, skoncentrowane na najbliższym z napastników. Gobliny nawet przez chwilę nie myślą o ochronie ludzkiego dziecka, ani nie próbują za jego pomocą zmusić BG do poddania się.

Przedsięwzięcie BG uda się, jeśli ocalał Biankę i zadadzą odpowiednio znaczne straty goblinom, sami ponosząc niewielkie rany. Gdy gobliny rozumieją, że mierzą się z przewyższającymi siłami, uciekną by ocalić swą skórę. Ogólnie gobliny będą przeciągały bitwę tylko wtedy, gdy będą przekonane, że mają duże szanse zwyciężyć. Tego dnia straciły już zbyt wielu członków swojego plemienia.

Jednakże, gdy BG opuszczają pole walki (zabierając Biankę), istnieje szansa, że dowolne pozostałe na miejscu gobliny mylnie odbiorą to jako próbę odwrotu. Widząc taki obrót sytuacji, uciekające gobliny odzyskują pewność siebie i wznowią ataki, chociaż będą one jeszcze mniej skoordynowane niż wcześniejsze próby obrony. Gobliny rozumieją, jak trudne jest ich położenie. Jeśli nie będą miały niczego do zaoferowania hersztowi orków, ich plemię będzie stracone. Straty, jakie gobliny poniosły podczas ataku na bandytów oraz bitwa sprawiły, że dziesięciokrotne plemię nadaje się tylko na żarcie dla orków.

Nadchodzą posiłki

Jeśli BG zbyt łatwo radzą sobie z goblinami, możesz zgrać moment przybycia herszta orków i jego świty z chwilą, gdy BG kończą wycinać gobliny. Jeśli wcześniej wyraźnie nie zadeklarowali, że wystawiają wartę, orki przybędą na miejsce niepostrzeżenie. Na szczęście dla BG, orki nie znają się zbyt dobrze na strategii i nacierają tylko wtedy, gdy są przekonane, że mogą wygrać. Ich okrzyki bojowe posłużą jako ostrzeżenie dla BG, którzy mają mało czasu, by przygotować się na atak.

Istnieje szansa, że BG postanowią uciec wraz z Bianką. Orki raczej nie będą ściagały zbyt daleko uciekających BG, skoro w kryjówce goblinów jest pełno dostępnego „żarcia”.

Z drugiej strony, BG mogą postanowić walczyć z orkami. Pozostawienie przy życiu takich stworów może oznaczać śmierć dla wielu innych ludzi, zwłaszcza tych żyjących w małych wioskach i odosobnionych gospodarstwach. Bohaterowie wychowani w podobnych miejscach lepiej od miastowych rozumieją powagę zagrożenia, jakie stanowią najazdy goblinów i orków.

Orki będą walczyły, dopóki będzie żył ich wódz. Jeśli BG uda się zabić wielkiego orka, pozostali zielonoskórzy muszą wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Udana test oznacza, że zostają na miejscu i walczą dalej. Jeśli test będzie nieudany, orki uciekną do lasu. Herszt orków rzuci się do ucieczki, gdy zginie jego dwóch ochroniarzy, a BG nadal będą stanowili poważne zagrożenie dla jego życia. Ork uzna, że nie ma sensu ryzykować własnej skóry na darmo.

Jeśli BG ciężko idzie walka z goblinami, możesz zdecydować, by nie napuszczać na nich jeszcze wodza orków. Jednak Gnaskrac oraz pozostałe gobliny mogą śledzić BG i napaść na nich później, tej samej nocy albo z zasadzki następnego dnia. Decyzja zależy tylko od Ciebie, ale powinieneś zrezygnować z tej walki, jeśli więcej niż jeden BG jest ciężko ranny.

Wojownicy goblinów (8 w obozie, 4 w lesie)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	25	30	30	25	25	30	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	7	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: widzenie w ciemności

Zasady specjalne: *Elfiaki som straszni.* Gobliny bardzo niepokoi obecność elfów. Być może jest to spowodowane odwieczną wrogością między tymi rasami. A może powoduje to nieznośny dla zielonoskórych zapach czystości. Goblin musi wykonać test Strachu, jeśli on i jego kamraci nie przewyższają liczebnie napotkanej grupy elfów, w proporcji przynajmniej dwa do jednego.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna; czterech z goblinów w obozie ma także krótkie luki

Wódz Gnaskrac

Status plemienny: silacz

Rasa: ork

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	35	41	45	25	25	30	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	4	4	4	0	4	0

Umiejętności: jeździectwo, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wspinaczka, zastraszanie +10, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, groźny, morderczy atak, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne: *Nienawiść.* Patrz zasady specjalne w opisie orków-ochroniarzy.

Siekacz. Patrz zasady specjalne w opisie orków-ochroniarzy.

Zbroja: średni pancerz (koszulka kolcza, skórzana kurta, hełm)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz, tarcza

Orki-ochroniarze (2)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	35	35	45	25	25	30	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, groźny, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne: *Nienawiść.* Orki nienawidzą wszystkich, nawet innych orków i goblinów. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści lub żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje najbliższego zielonoskórego.

Siekacz. Każdy ork nosi przy sobie siekacz. Jest to wielka i ciężka broń, zbyt nieporęczna, by mógł nią walczyć zwykły człowiek. W łapach orka siekacz staje się straszliwym orężem, zadając dodatkowe +1 do obrażeń w pierwszej rundzie walki (w następnych rundach do obrażeń dodaje się zwykłą Siłę orka). Jeśli używa go postać nie będąca orkiem, siekacz jest traktowany jako broń jednoręczna z cechą oręża „powolny”.

Zbroja: średni pancerz (koszulka kolcza, skórzana kurta, skórzany czepiec)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz, tarcza

Wilk

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	30	30	40	14	25	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływani, spostrzegawczość +10, tropienie

Zdolności: broń naturalna, wyostrzone zmysły

— Podróż do domu —

Po skończonej bitwie BG mają ze sobą Biankę von Radische. Dziewczynka jest przerażona tym wszystkim, co przeżyła i co chwila wybucha niekontrolowanym płaczem. BG muszą dać z siebie wszystko, by córka barona bezpiecznie powróciła do swojego domu. Bianka nie rozumie, o co im chodzi, ponieważ uważa się za córkę nieodżałowanej Gretel Dunn i jej męża, Halsę. To jedyni rodzice, jakich kiedykolwiek знаła.

W obliczu tych okoliczności Bianka spróbuje zaufać dowolnej Bohaterce należącej do drużyny. Przywiąże się do niej jak do starszej siostry. Jeśli w drużynie nie ma kobiet, Bianka obdarzy zaufaniem najmniej groźnie wyglądającego Bohatera.

Jeśli BG pokażą małej list, który znaleźli, Bianka będzie gapila się na niego, nic nie rozumiejąc. Nie umie czytać i nie zrozumie zawartości listu, nawet jeśli ktoś jej go odczyta. Jeśli BG będą wymuszali na zszokowanej dziewczynce przyjęcie do wiadomości prawdy o jej pochodzeniu, dziecko ponownie zaleje się łzami. Ostatnie 24 godziny to było zbyt wiele dla małej. BG powinni dojść do wniosku (być może z pomocą testu Inteligencji), że najlepiej będzie dać dziewczynce powoli przywyknąć do zmiany, jaka zaszła w jej życiu.

Następnym zadaniem BG jest bezpieczne odprowadzenie małej do Herr Wilhelma Leibniza w mieście Hermsdorf, odległym o cztery dni podróży od zrujnowanego domu mytnika. Pora dnia zależy od tego, kiedy BG rozpoczęli swoją misję ratunkową. Mogą spróbować powrócić do zrujnowanego domostwa - to łatwiejsza droga - albo ruszyć przez las w stronę wioski Ossino. Ta druga trasa jest pełna niebezpieczeństw, ponieważ BG nie znają tamtejszej okolicy, a droga jest niepewna. Wioska znajduje się w odległości zaledwie dnia drogi od domu mytnika.

BG mogą chcieć odpocząć i zebrać siły w ruinach domu. Nie mogą być pewni, czy uniknęli już wszystkich niebezpieczeństw. Oczywistym spostrzeżeniem jest brak wycia wilków w ciemnościach.

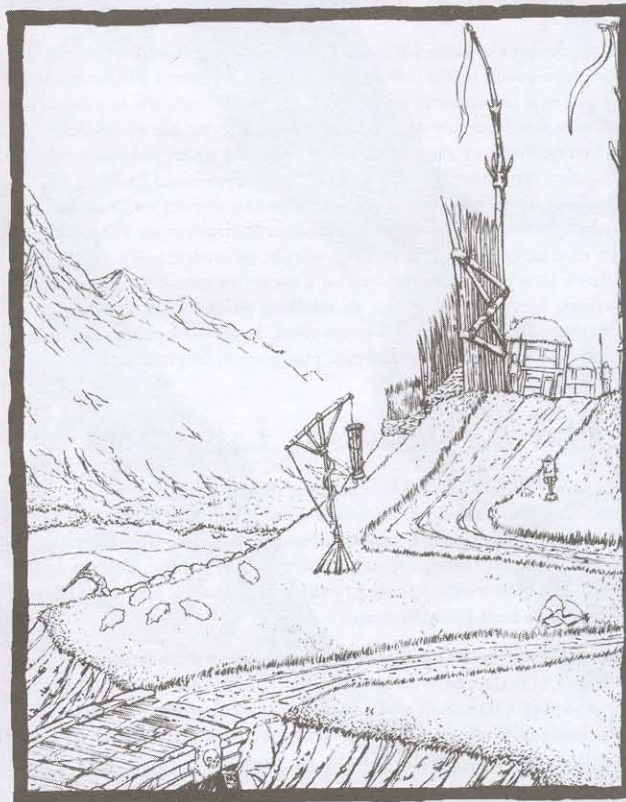
Podróż do Ossino mija bez wypadków, nie licząc bezustannego popłakiwania Bianki. Dziewczynka nie przywykła do tak dalekich wędrówek i musi zatrzymać się częściej niż BG. Ale wydarzenia ostatnich dwóch dni mogły wyczerpać także BG. Niektórzy z nich mogą być ciężko ranni.

BG mogą o tym nie pamiętać, ale muszą przekroczyć fragment drogi biegnącej przez polanę, na której pozostały pozbawione pochówku ciała opiekunów Bianki. Kruki i wrony już napełniły swoje żołądki, ale większa część zwłok pozostała jako pokarm dla innych padlinożerców. Po wkroczeniu na polanę Bianka znowu zaczyna lkać. Błaga BG, by zatrzymali się i pochowali jej martwych rodziców oraz pacholców, którym nigdy już nie odpłaci za okazaną dobroć.

Zgodnie ze zwyczajem panującym w tym regionie, martwych należy położyć w grobie twarzami do dołu, składając przy tym modlitwę

do Morra o bezpieczne przejście zmarłych do królestwa śmierci. Podobno taki obyczaj pogrzebowy ma uniemożliwić nikczemnym nekromantom ożywienie ciał zmarłych i wydostanie ich z ziemi. BG mogą wykonać test **wiedzy (Imperium)**, by przypomnieć sobie o tym zwyczaju. Test jest Bardzo Łatwy (+30) dla tych BG, którzy pochodzą z tego regionu.

Jest późne popołudnie, gdy BG oraz Bianka wchodzą na niewielkie wzniesienie i widzą otoczoną palisadą wioskę Ossino. Zaczyna padać deszcz. W pasie o szerokości około 50 metrów wokół rowu otaczającego trzy czwarte wioski zostały wycięte wszystkie drzewa. Utworzyło się w ten sposób błonie, na którym pasą się świnię, obecnie zaganiane przez bramę w palisadzie. Południowa część miasteczka położona jest nad rzeką Stir. Nad wodą wystaje mały pomost. BG powinni domyśleć się, że brama zostanie za chwilę zamknięta.



— W Ossino —

BG, którzy wykonają udany Łatwy (+20) test wiedzy (Imperium) rozumieją, że bieg z krzykiem w stronę zamykanej bramy to kiepski sposób, by przekonać wieśniaków, żeby przytrzymali bramę i wpuścili ich do środka. BG pozostaje tylko załomotać do bramy, gdy zostanie już zamknięta. Wartownik otworzy wizjer, by spytać o imię odwiedzającego i powód przybycia. Osoby znane mieszkańcom zostaną od razu wpuszczone, ale obcy muszą poczekać, aż przybędzie przywódca wioski (w tym przypadku Hergard Brauer). Do tej chwili wartownik pozostawi wizjer zamknięty, chyba że ktoś przekona go, by tego nie robił.

Jeśli ktoś z krzykiem wypadnie z lasu, zostanie uznany za intruza atakującego osadę. Wieśniacy zablokują bramę i podniosą alarm. Kobiety, dzieci i starcy ukryją się w piwnicach, podczas gdy mężczyźni zajmą pozycje obronne, uzbrojeni w luki, topory i włócznie. Kilku ma tarcze. Dowolny osobnik zbliżający się w ten sposób do wioski musi wykonać udany Trudny (-20) test przekonywania, by udowodnić wieśniakom, że nie ma złych zamiarów. Próba pokazania Bianki może przynieść różne efekty, ponieważ pospolite opryski nie mają skrupułów i uciekają się do podobnych sztuczek, byle tylko ich wpuszczono. Powinienesz ustalić odpowiedni przebieg wydarzeń, w zależności od tego jak dobrze gracze odgrywają swoje role.

Jeśli BG wybiorą bardziej rozsądne podejście albo w jakiś sposób wytłumaczą się z wywołanego swoim nagłym pojawieniem nieporozumienia, wieśniacy zapewnią im gościnę, o ile BG nie będą zachowywali się agresywnie. Ludzie w Ossino z niecierpliwością oczekują wieści i plotek z zewnątrz. Ochoczko powitają przybyszów, którzy nie chcą wyrządzić im krzywdy. Są na tyle uprzejmi, że powstrzymają swoją ciekawość, dopóki BG nie rozgłoszą się wygodnie w jedynej gospodzie w osadzie - „Pod Królewskim Łabędziem”. Nadrzeczna gospoda obsługuje przewoźników oraz kupców podróżujących rzeką Stir.

Zwiedzanie osady

Poza świątynią Taala i Rhyi w Ossino nie ma zbyt wielu interesujących miejsc. BG mogą uznać za słuszną ofiarę w intencji szczęśliwej podróży. Drewniana budowla ma około 10 metrów średnicy ze ścianami wznoszącymi się na jakieś 3 metry. Pokryty strzechą dach wznosi się na wysokość 4 metrów. Pojedyncze, szerokie na półtora metra wejście do świątyni otwiera się na wschód. Na jego nadprożu spoczywa czaszka zębca, która wydaje się przyglądać wchodzącym na świętą ziemię. Po obu bokach czaszki zwisają wiązki jęczmienia. Kamienny ołtarz (o wymiarach 3 metry na 1 metr) znajduje się po drugiej stronie ścian we wnętrzu, za wielkim paleniskiem zajmującym centrum świątyni. Przy skierowanym ku rzece boku budynku znajduje się kapliczka Undyny, miejscowej boginki i patronki tych, którzy żyją z rzeki.

„Pod Królewskim Łabędziem”

Gospoda „Pod Królewskim Łabędziem” jest wypełniona miejscowymi i kupcami. Ponieważ gospody stanowią centra życia społecznego osad, wprowadzenie Bianki do lokalu nie jest problemem. BG mogą zapewnić sobie nocleg w izbie głównej za 2 s od osoby (wszystkie pokoje prywatne są już zajęte). Ktoś musi też zapłacić za małą podopieczną.

Pod wieczór do BG podchodzi mężczyzna i przedstawia się jako Moritz Hausier, były żołnierz z Wurtbadu, który odwiedził w podróży Ossino. Wciaga BG w pogawędkę, wypytując o ich pochodzenie, zajęcie i cel wędrowki. Moritz jest bardzo ciekaw, co łączy Biankę z BG. Zauważa, że Bianka nie wygląda na dziecko żadnego z nich, przynajmniej sądząc po wyglądzie. Co

pewien czas Moritz kieruje kilka przyjaznych pytań do Bianki. Kilkakrotnie odzywa się do niej pieśczośliwie, nazywając ją „pączuskiem” lub „misiaczką”. BG, którzy wykonają udany test spostrzegawczości zauważają, że nieznajomy spogląda na Biankę, jakby oczekiwał po niej jakiejś reakcji. Bianka, nadal wstrząśnięta ostatnimi wydarzeniami, odpowiada grzecznie, ale nie zwraca większej uwagi na obcego.

Gdy Moritz wydobędzie dość informacji od BG (szczególnie gdy dowie się, dokąd zmierzają), przeprosi i oddali do swojego pokoju. Wyjaśni, że wczesnym rankiem będzie czekała na niego łódź, więc musi wypocząć.

Jeśli BG popytają o Moritza pozostałych w izbie głównej, włącznie z gospodarzem, wszyscy zapewnią, że nigdy nie słyszeli o tym człowieku. Dwóch gości, Edgar Grosch i Ralf Kahl, to w rzeczywistości przyjaciele Moritza. Mimo to zaprzeczają, by go znali. Zostali poinstruowani, żeby niczego o nim nie mówić.

Wspomnienie ukochanej twarzyczki

Historia Moritza jest nader smutna. Gdy służył w armii, jego córka Helga zaginęła w lesie, dokąd wybrała się, by nazbierać jagód. Grupy poszukiwawcze na próżno szukały dziewczynki. Nigdy jej nie odnaleziono. Nie było także zwłok. Nie odkryto żadnych śladów zaginionej. Absolutnie nic. Podczas gdy większość ludzi uznała po prostu, że mała padła ofiarą zwierząt lub goblinów, Moritz nigdy nie porzucił nadziei, że jego „misiaczek” nadal żyje. Jego żona także w to wierzyła, aż do śmierci. Zginęła pod kołami rozjeżdżonego wozu.

Po stracie obojga ukochanych bliskich Moritz został włóczęgą. Stał się także paranoikiem, który myśli, że niemal wszyscy chcą go skrzywdzić. Podróżuje z Edgarem Groschem i Ralfem Kahlem po rzece Stir, mając się różnych prac, by związać koniec z końcem.

Gdy Moritz zobaczył twarzyczkę małej Bianki, stwierdził, że to jego Helga wróciła z lasu. Opowieść o jej ratunku z łap goblinów tylko wzmocniła jego przekonanie. Nie wie, kim są BG, ale jest pewien, że nikt nie stanie między nim a jego córką. Z powodu stanu swojego umysłu jest także przekonany, że BG chcą wyrządzić krzywdę jemu i jego rodzinie, mimo że nic na to nie wskazuje.

Muszę ocalić Helgę!

Moritz ma prosty plan. Godzinę przed świtem schodzi do izby głównej i próbuje wynieść śpiącą Biankę. Jeśli któryś z BG czuwa, Moritz będzie starał się wciągnąć go w rozmowę, a potem spróbuje użyć zdolności ogluszania, atakując znieczulaczem. Edgar Grosch i Ralf Kahl znajdują się między śpiącymi w izbie i są gotowi wspomóc Moritza w realizacji jego zamierzeń. Ich towarzysz powiedział im wszystko o swojej zaginionej córce, więc są gotowi spuścić łomot BG, jeśli ci stają im na drodze.

BG muszą powstrzymać Moritza, zanim dotrze do swojej łodzi czekającej na rzece Stir. W przypadku, gdy BG nie uda się pokrzyżować planów Moritza, Bianka będzie dla nich stracona, podobnie jak nadzieja na nagrodę. Jeśli uda im się zatrzymać Moritza, Hergard Brauer (przywódca wioski) nakaze BG, by pozostali na miejscu jeszcze jeden dzień, tak by sprawę rozstrzygnęli strażnicy dróg. Jest mnóstwo świadków, którzy potwierdzą relację BG, zatem o ile BG nie mają zatargów ze strażnikami, nie powinno być problemów. Jeśli wszyscy porywacze zginęli podczas walki, drużyna może nawet uzyskać prawo do ich łodzi.

Moritz Hausier

Profesja: flisak

Poprzednia profesja: żołnierz

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	38	32	41	35	25	30	26

Secondary Profile

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	4	5	0	7	0

Umiejętności: hazard, jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Imperium), wioślarstwo, zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy), żeglarsstwo

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, niezwykle odporny, obieżyświat, ogluszanie, rozbrajanie, silny cios

Choroby umysłu: Chorobliwa podejrzliwość

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Wyposażenie: lina, łódź, sakiewka z 3 zk, 7 s

Edgar Grosch i Ralf Kahl

Profesja: flisak

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	24	32	31	29	27	32	28

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	2	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, nawigacja, plotkowanie, pływanie, sekretny język (łowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium) +10, wioślarstwo, znajomość języka (staroświatowy), żeglarsstwo

Zdolności: bystry wzrok, obieżyświat, odporność na choroby, wyczucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Wyposażenie: sakiewka z 9 s



— Ostatnia zniewaga —

Podróż z wioski Ossino do Hermsdorfu zabiera tylko dwa dni. Można pokonać tę trasę szybciej, jeśli BG wezmą łódź Moritza, a jeden z nich ma odpowiednie umiejętności, by nią żeglować. Łodzią można dotrzeć najdalej do nadbrzeżnej gospody „Pod Skaczącą Żabą” (dzień podróży) lub Wurtbadu (nieco ponad dwa). Hermsdorf nie leży przy rzece, tylko na skrzyżowaniu Starej Drogi Leśnej z traktem do Ossino.

Gdy BG przybędą do otoczonego murami Hermsdorfu, będą musieli zapłacić myto w wysokości 1 s za każdą z osób. Dopiero wtedy zostaną wpuszczeni. Jeśli zapytają o adres Herr Wilhelma Leibniza, rządcy barona von Radische, ktoś przy bramie lub na wartowni skieruje ich do posiadłości przy Waldstrasse 2, na wzgórzu w północno-wschodniej części miasta. Dom należy do większych i bardziej okazałych w okolicy.

Sługa uchyli drzwi kilka chwil po tym, jak BG zapukają. Spoglądając na nich dumnie, oschłym tonem zapyta o ich imiona i powód wizyty. Gdy BG wspomną o Biance von Radische, sługa zaprosi ich do środka i zaprowadzi do salonu. Prosi, żeby usiedli, ponieważ Herr Leibniz przybędzie za chwilę. Sługa upomina także BG, by niczego nie dotykali, a potem zamyka drzwi.

Do pokoju wchodzi wysoki, chudy mężczyzna emanujący autorytetem. Herr Leibniz serdecznie wita BG i Biankę. BG powinni okazać list lub medalion, na dowód dla rządcy, że mała dziewczynka jest tym, za kogo ją uważają. Jeśli nie mają żadnego z tych dowodów, rządcza prosi, by opowiedzieli, w jaki sposób zaopiekowali się dzieckiem. Przygląda się jej uważnie.

Po pewnym czasie Herr Leibniz przyznaje, że Bianka jest córką barona von Radische. Niestety, wiele się zmieniło w ciągu kilku ostatnich dni. Baron von Radische uległ fatalnemu wypadkowi podczas polowania w towarzystwie Wielkiego Księcia i swojego rywala, barona Waldemara von Zützen, drugiego syna władcy baronii Zützen. Wielki Książę szybko mianował

barona Waldemara, by zajął miejsce zmarłego von Radische, ponieważ ten ostatni nie posiadał uznanego potomstwa. Jednym z pierwszych zarządzeń nowego barona było nadanie Herr Leibnizowi stanowiska rządcy.

Zdając sobie sprawę, że BG nie są w stanie wychować Bianki odpowiednio do jej statusu, Herr Leibniz mówi im, że weźmie córkę von Radische pod swoją opiekę i wychowa ją jak własne dziecko. Za ich trud, Herr Leibniz wypłaci każdemu BG po 10 zł. Postawi jedynie warunek, by PG nie wyjawiali prawdziwej tożsamości Bianki. Herr Leibniz obawia się, że jeśli wyjdzie na jaw fakt, że von Radische miał córkę, życie Bianki zakończy się gwałtownie na skutek jakiegoś nieszczęśliwego „wypadku”.

Jeśli BG będą usiłowali wytargować więcej pieniędzy, wskazując na to, że posiadają tak ważne informacje, Herr Leibniz uprzejmie odpowie, że wobec jego własnych zapewnień ich rewelacje nie mają większego znaczenia. Są przecież nieznanymi o niskim pochodzeniu. Rządcza stwierdzi, że w najlepszym interesie BG jest wziąć pieniądze i szukać szczęścia w innym mieście, daleko stąd. Po tych słowach Herr Leibniz żegna BG.

Witajcie w Starym Świecie...

Punkty Doświadczenia

Każdy BG otrzymuje 100 PD za ukończenie przygody. Każdy może otrzymać dodatkowe PD za następujące działania:

- 20 PD za ocalenie życia Emmericha Handlera.
- 50 PD za udane odprowadzenie Bianki do Hermsdorfu.
- 15-35 PD za dobre odtwarzanie roli.

Dalsze przygody

Kończąc przygodę przedstawioną w *Cacuszku*, BG powinni zgromadzić trochę doświadczeń i odebrać kilka gorzkich lekcji o życiu w Starym Świecie. Jeśli wcześniej nie stanowili grupy, wspólnie przeżycia powinny ich związać ze sobą. Jeśli planujesz poprowadzić drużynę przez kampanię *Ścieżki przeklętych*, powinienes skierować ich w stronę Middenlandu. Gdy dotrą do Untergardu, możesz poprowadzić przygodę *Przez ostępy Drakwaldu z Księgi Zasad*. Ta przygoda z kolei doskonale wprowadza do scenariusza *Ścieżki przeklętych: Popioły Middenheim*.

Jeśli wolisz trzymać się krótszych przygód, najlepszym wyborem jest zbiór *Splądrowane krypty*. BG znajdują się w takim miejscu, że bez trudu mogą rozpocząć przygodę *Z miłości lub dla pieniędzy* albo *Ciężka noc w gospodzie „Pod Trzema Piórami”*. Możesz wykorzystać dowolną z tych przygód, by skierować ich w stronę Nuln, a potem rozegrać *Kielbasy, kobiety i śpiew*. Możesz także poprowadzić *Nawiedzony dom* w dowolnym mieście, włącznie z samym Hermsdorfem.

Jeśli chcesz stworzyć własne przygody, możesz dalej rozwinąć wątek przygranicznych sporów między Talabeklandem i Stirlandem. Jeśli Gnaskrac przeżył przygodę, być może uda mu się zjednoczyć kilka plemion orków i goblinów, po czym rozpocznie najazdy na pobliskie wsie. To może zmienić się w przygodę w stylu *Siedmiu samurajów*, w której BG ratują wioskę przed zniszczeniem. I wreszcie, zawsze pozostaje łowca nagród Lars. Jego zemsta na BG może przybrać wiele form.



• Axelbrand Kriese •

Profesja: cyrkowiec

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	33	31	25	34	28	33	36
+5	+10	—	—	+10	—	+5	+10
31	38	31	25	34	28	33	36
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	2	4	0	0	3
—	+2	—	—	—	—	—	—
1	12	3	2	4	0	0	3

Umiejętności: kuglarstwo (akrobatyka, żonglerka), plotkowanie, pływanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium) +10, wycena, znajomość języka (staroświatowy) +10, zwinne palce

Zdolności: broń specjalna (rzucana), odporność na trucizny, szybkie wyciągnięcie, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), 5 noży do rzucania, sztylet

Wypożyczenie: koc, kostium cyrkowca, kufel drewniany, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 5 zł, sztucce drewniane, tobolek, zwykłe ubranie



Historia

Wychowałeś się w małej wiosce w Averlandzie, ale gdy miałeś 10 lat, uciekłeś z domu, by przyłączyć się do trupy cyrkowców. Karl, przywódca grupy, ulitował się nad tobą i nauczył cię rzucania nożami, akrobatyki i żonglerki. Trupa stała się twoją prawdziwą rodziną i pomagałeś jej zabawiać tłumy w całym Averlandzie. Kilka miesięcy temu obudziły cię w nocy jakieś krzyki. Banda szalonych fanatyków paliła namioty i zabijała wszystkich wokół, wykrzykując, że dokonują sądu Sigmara. Gdy zobaczyłeś głowę Karla zmiażdżoną wielkim korbaczem, wiedziałeś, że wszystko skończone. Uciekłeś i od tamtej pory brniesz na północ. Nie pokazywałeś żadnych sztuczek od tej nocy, gdy zobaczyłeś jak umiera twoja rodzina.

• Lanric Guth •

Profesja: porywacz zwłok

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	32	29	36	31	27	34	28
+5	+5	+5	—	+10	—	+10	—
27	32	34	36	31	27	34	28
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	5	0	0	2
—	+2	—	—	—	—	—	—
1	11	3	3	5	0	0	2

Umiejętności: plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wspinaczka, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, chodu!, odporność na choroby, odporność psychiczna, szczęście

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan, skórzany czepiec)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), sztylet

Wypożyczenie: koc, kufel drewniany, latarnia, olej do latarni, łom, łopata, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 2 zł, sztucce drewniane, tobolek, worek, zwykłe ubranie



Historia

Wychowałeś się na ulicach Nuln. Gdy byłeś jeszcze dzieckiem, twój ojciec zbankrutował, a rodzina popadła w nędzę. Żaden kupiec nie chciał dać ci pracy, nawet tak zwani przyjaciele twojego ojca. Wreszcie trafiłeś do gangu porywaczy zwłok. Uczni w Nuln zawsze potrzebują świeżych trupów i płacą za nie twardą monetą. Na początku tylko okradaliście cmentarze. To jednak nie zapewniało wystarczającej liczby zwłok, więc Friedrich, lider gangu, zaczął porywać ludzi z ulic i zabijać ich na własną rękę. Nie chciałeś zostać mordercą, więc opuściłeś Nuln, by szukać szczęścia gdzie indziej. Wiesz, że Friedrich nie pozwoli nikomu, kto zna jego sekret, tak po prostu odejść z gangu. Już od kilku tygodni jesteś w drodze i przydałoby ci się kilku nowych przyjaciół.

• Maglyn Beyer •

Profesja: przemysłniczka

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	35	33	34	24	33	28	31
+5	+5	—	—	+10	+10	—	+10
25	35	33	34	29	33	28	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	3
—	+2	—	—	—	—	—	—
1	11	3	3	4	0	0	3

Umiejętności: plotkowanie, pływanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretnie znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wioślarstwo, wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, bystry wzrok, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (palka), sztylet

Wypożyczenie: koc, kufel drewniany, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 11 zk, sztucce drewniane, tobolek, zwykłe ubranie, 2 pochodnie



Historia

Twoja rodzina od pokoleń zajmowała się przemysłem, więc nie dziwnego, że już w wieku lat pięciu odwracałaś uwagę straży od pracujących mamy i taty. Gdy twoi rodzice umarli na zarazę, podtrzymywałaś rodzinny interes. Twoją specjalnością było bretońskie brandy przemycane przez Przełęcz Uderzającego Topora. Miałaś układ z Arturem Meyerem, księciem złodziei z Helmgartu. Jednak ostatnia wyprawa nie poszła po twojej myśli. Zostałaś ograbiona przez bandytów-renegatów (których Artur miał opłacić) i straciłaś cały towar wraz z wozem. Podejrzewałaś, że to nie był przypadek. Zamiast z polecenia Artura skończyć w rzece z kamieniem u szyi, stwierdziłaś, że pora zmienić scenę. Mniej więcej miesiąc temu opuściłaś Reikland i wyruszyłaś w kierunku Stirlandu.

• Tankred Kaltenbach •

Profesja: żołnierz

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	28	32	31	29	28	37	29
+10	+10	—	—	+10	—	+5	—
37	28	32	31	29	28	37	29

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	0	2
+1	+2	—	—	—	—	—	—
2	10	3	3	4	0	0	2

Umiejętności: hazard, jeździectwo, leczenie, plotkowanie, spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), krzepki, morderczy atak, odporność na magię, ogłuszanie, rozbijanie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (koszulka koczna, skórzany czepiec)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 0, korpus 2, nogi 0

Uzbrojenie: broń dwuręczna (miecz dwuręczny), broń jednoręczna (topór), sztylet

Wypożyczenie: koc, kufel drewniany, mundur, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 8 zk, sztucce drewniane, tobolek, zwykłe ubranie



Historia

Zawsze chciałeś być żołnierzem, zatem gdy tylko osiągnąłeś odpowiedni wiek, zaciągnąłeś się i służyłeś w armii księcia Wissenlandu. Walczyłeś w niejednej bitwie z orkami i rozbiliś kilka band rozbójników, ale żołnierskie życie okazało się znacznie nudniejsze, niż się tego spodziewałeś. Gdy twoja służba dobiegła końca, pożegnałeś się z armią księcia i ruszyłeś w swoją drogę. Słyszałeś, że twój stary kapitan, Hardwig, założył grupę najemników, która działa na obrzeżach Ostlandu. Od kilku tygodni wędrujesz na północ. Tam czeka na ciebie więcej akcji, a żołd z pewnością jest wyższy niż w Armii Imperialnej. Jeśli to się nie uda, gdzieś w Imperium znajdzie się robota dla doświadczonego wojaka.

– Budynki Starego Świata –

W niniejszym rozdziale opisane zostały różnego rodzaju budynki mieszkalne, gospodarcze, użytkowe i świątynne, typowe dla większości terenów Imperium. Należy pamiętać, że w poszczególnych prowincjach tego rodzaju zabudowania mogą różnić się, zarówno pod względem układu pomieszczeń, wyglądu, jak i materiałów użytych do ich konstrukcji. Możesz zatem przystosować przykłady budynków na potrzeby swojej przygody lub kampanii, zmieniając odpowiednie elementy lub dodając własne pomysły. Zamieszczone mapy bywają przydatne, gdy lokacja ma duże znaczenie dla rozwoju przygody. W pozostałych przypadkach możesz poprzestać na krótkim opisie budynku, nie przedstawiając ze

szczegółami każdej karczmy, zajazdu lub świątyni, jakie drużyna mija na szlaku. Możesz oczywiście korzystać z podanych niżej informacji, opisując ogólny układ pomieszczeń w budynku.

Opis przydrożnego zajazdu zawiera szczegółowe informacje o wszystkich pomieszczeniach. Ponieważ podobne pokoje i mniejsze zabudowania (takie jak stajnie i kuźnie) występują także na planach innych budowli, w kolejnych opisach zostały jedynie wspomniane. Można przyjąć, że pełnią podobne funkcje jak w przypadku zabudowań i pomieszczeń przykładowego zajazdu przydrożnego.

– Zajazd przydrożny –

Tego rodzaju budowle są często spotykane w pobliżu dróg na obszarze całego Imperium. Pełnią ważną rolę jako stacje postojowe dla powozów oraz zapewniają miejsce na nocleg dla zmęczonych wędrowców. W pobliskiej kuźni można podkuć konie, a także dokonać prostych napraw pojazdów i ekwipunku. Większość zajazdów oferuje również możliwość wymiany koni wierzchowych, z czego chętnie korzystają posłańcy, kupcy oraz woźnice.

Zajazdy bywają punktem wypadowym dla strażników dróg, którzy uzupełniają tam zapasy i przetrzymują złapanych rozbójników. W przypadku zagrożenia zewnętrznego zajazdy stają się małymi twierdzami, w których okoliczna ludność chroni się przed goblinami lub większymi bandami zbójceckimi. Tak czy inaczej, przydrożne karczmy i zajazdy zawsze są oczekiwanym widokiem dla zmęczonych wędrowników podróżnych.

Często bywa, że zarządca zajazdu jest również jego właścicielem, choć zdarzają się przypadki zakładania przez przedsiębiorczych kupców sieci zajazdów, które przyjmują tę samą nazwę lub wzór szyldów. Karczmarze i zarządcy utrzymują się z opłat postojowych, jakie pobierają od różnych kompanii powozowych oraz z wynajmu miejsc noclegowych. Jednym z ważniejszych źródeł dochodu jest również sprzedaż alkoholu, żywności i zapasów potrzebnych na drogę.

Przedstawiony poniżej opis przedstawia zajazd średniej wielkości. Inne budynki tego rodzaju mogą być znacznie większe oraz posiadać dużą stajnię i powozownię. Bywają również mniejsze karczmy, mieszczące jedynie niewielką salę wspólną, kilka pokoi noclegowych i sąsiadujące z małą stajnią.

Obsługa

W zajeździe pracuje wiele osób, między innymi kucharze, posługaczki, stajenni oraz strażnicy. Do tego należy dodać znaczną liczbę służących i pomocników. Najczęściej w przybytku pracuje rodzina właściciela, choć zdarza się też, że karczmarz zatrudnia mieszkańców pobliskiej wioski lub osady. Zajazdem średniej wielkości kieruje zarządca, który zatrudnia dwóch lub więcej szynkarzy, kucharza z pomocnikiem, dwóch służących do sprzątania pokoi, dwóch stajennych oraz odźwiernego, który pracuje również w kuźni.

Drzwi

Wszystkie drzwi w zajeździe posiadają zamki i zwykle pozostają zamknięte. Jest to podyktowane względami bezpieczeństwa. W ostatnich czasach po Imperium wędrują podróżni rozmaitego rodzaju. Ogólnie można powiedzieć, że nie zamykane pozostają tylko drzwi najczęściej używane przez gości.

1. Mur zewnętrzny

Większość dużych zajazdów, usytuowanych poza miastem, posiada mur lub ogrodzenie. Zależnie od okolicy, może to być zwykła, drewniana palisada lub kamienny mur, wysoki na 2 lub 3 metry. Do środka można

dostać się przez bramę (czasami dwie), która wychodzi bezpośrednio na drogę. W ciągu dnia brama jest zwykle otwarta, chyba że zajazd znajduje się w wyjątkowo niespokojnej okolicy lub zarządca spodziewa się jakichś kłopotów. Na obszarach mniej cywilizowanych i w pobliżu lasów, bramy zajazdów są zawsze zamknięte i dodatkowo podparte drewnianymi balami. Woźnice, którzy chcą zatrzymać się na noc w takich miejscach, muszą powiadomić odźwiernego o swoim przybyciu. Zazwyczaj dają sygnał dmąć w róg, by uprzedzić obsługę zajazdu, która otworzy wrota.

2. Odźwierny

Odźwierny stale przebywa w pobliżu wrót. Kieruje powozami wyjeżdżającymi lub przyjeżdżającymi do zajazdu. Kontroluje również ruch na dziedzińcu, wskazując woźnicom drogę do stajni.

3. Dziedzinniec

Na wybrukowanych kamieniami lub pokrytych ubitą ziemią dziedzińcach naprawia się wozy oraz czyści i poi konie. Niektóre zajazdy posiadają również tymczasowe areszty, w których strażnicy dróg osadzają pojmanych. Są to zwykle dziury w ziemi, przykryte kratą zamykaną na kłódkę. Nie jest to najprzyjemniejsze miejsce pobytu dla przestępców, zwłaszcza gdy pada.

4. Jadalnia

Jest to pomieszczenie dla gości, gdzie mogą zaznać wypoczynku oraz pokrzepić się jadłem i napitkiem. Także tutaj najczęściej można znaleźć zarządcę zajazdu, który nadzoruje pracę kucharzy i posługaczy.

5. Stajnie i powozownia

Konie trafiają pod opiekę stajennych, którzy mają obowiązek je rozkulbaczyć, wyczyścić, напоić i nakarmić. W zimie lub podczas deszczu wozy wprowadzane są do zadaszonej powozowni. W innym razie po prostu pozostawia się je na dziedzińcu.

6. Kuźnia

Miejsce pracy kowala i kołodzieja, który w mniejszych zajazdach dorabia sobie także jako szynkarz, odźwierny albo stajenny.

7. Magazyn

W tym pomieszczeniu (czasem jest to osobny, strzeżony budynek) można zostawić na noc bagaże i większe pakunki. Z takiego rozwiązania korzystają najczęściej kupcy, choć zdarza się, że także zwykli wędrowcy pozostawiają tam na przechowanie broń lub inne elementy wyposażenia. Karczmarze zwykle nie biorą odpowiedzialności za przepadek mienia w przypadku kradzieży, ale i tak jest to bezpieczniejsze rozwiązanie niż pozostawienie rzeczy w powozie. Natomiast kosztowności najlepiej stale trzymać przy sobie.

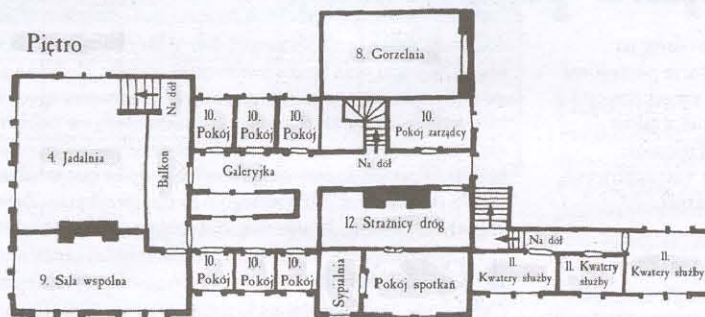
8. Gorzelnia/browar

Zwyczajowo każdy zajazd prowadzi własny browar lub gorzelnię, gdzie warzy miejscowe piwo albo gorzałkę. Dzięki temu podróżnicy mogą w każdym zajeździe poprobować trunku o niepowtarzalnym smaku.



PLAN 1

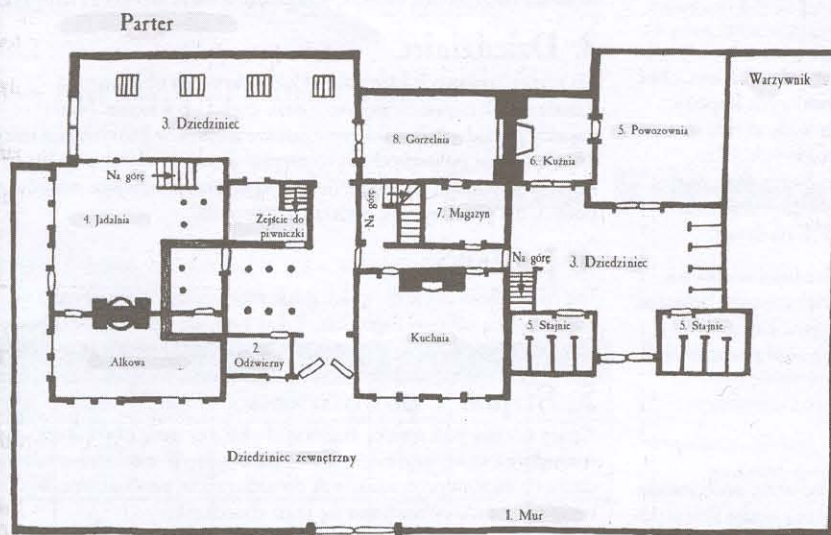
Widok od frontu



Zajazd przydrożny

Skala (w metrach):

0 1.5 3 4.5 6 7.5 m.



Legenda:

- Drzwi
- Ukryte drzwi
- Okno
- Drabina
- Schody
- Kominiek
- Mur
- Palisada
- Zapadnia
- Słup
- Kolumna
- Jama z kratą

9. Sala wspólna

Jest to duży pokój sypialny dla gości, mogący pomieścić do 20 osób na łóżkach oraz jeszcze więcej na podłodze. Sale wspólne zwykle utrzymywane są we względnej czystości, choć zarządca nie gwarantuje spokojnej nocy, zwłaszcza w towarzystwie pijanych i chrapających współlokatorów. Na nocowanie w tego rodzaju pomieszczeniach najczęściej decydują się ubożsi podróżni. Średnia cena za nocleg wynosi zaledwie 5 p od osoby (2 p za miejsce na podłodze).

10. Pokoje

Pokoje gościnne zapewniają większą wygodę oraz odrobinę prywatności. Są również lepiej wyposażone niż sale wspólne. W każdym pokoju znajdują się dwa łóżka, na których może pomieścić się do czterech osób. Średnia cena za nocleg w pokoju gościnnym wynosi 10 s od osoby.

11. Kwatery służby

Są to pomieszczenia mieszkalne dla służących i pracowników zajazdu. Czasami także nocują tutaj woźnice kompanii przewoźniczych, chociaż zdarza się, że zarządca oddaje im do dyspozycji salę wspólną lub nawet pokój – zwłaszcza, gdy nie ma wielu gości.

12. Strażnicy dróg

Niektóre zajazdy posiadają specjalne pokoje, zarezerwowane dla działających w okolicy strażników dróg. Zazwyczaj obowiązuje wzajemne porozumienie z zarządcami zajazdu. Strażnicy mogą korzystać z pokoju i traktować zajazd jako bazę wypadową, a w zamian patrolują okolicę i zapewniają ochronę podróżnym oraz pozostałym gościom zajazdu.

— Stanica mytnika —

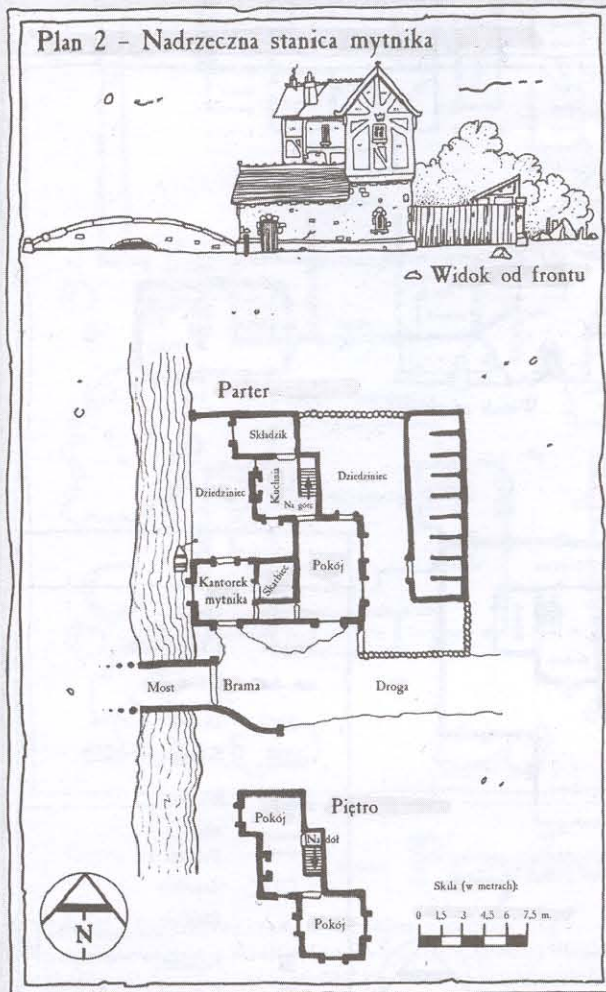
Siedziby mytników można znaleźć na wszystkich większych drogach Imperium. Zwykle są utrzymywane przez miejscowego władcę lub burmistrza najbliższego miasteczka. Domy mytników są od siebie oddalone o 20-40 kilometrów i zazwyczaj znajdują się w miejscach, których nie można ominąć (obok przepraw przez rzeki, w pobliżu mokradeł lub górskich przełęczy). Gdy brak przeszkód naturalnych, na przewężeniu drogi wznoszony jest mur lub palisada, które mają powstrzymać podróżnych lub woźniców próbujących uniknąć płacenia myta.

Oplata wynosi zazwyczaj 1 s od nogi, lecz może różnić się w poszczególnych prowincjach. Bardziej pazerni zarządcy wprowadzają niemal zbójckie opłaty, usiłując wydusić z podróżnych jak najwięcej pieniędzy. Na częściej uczęszczanych szlakach ceny są niższe, co ma zachęcać kupców i kompanie przewoźnicze do korzystania z tych właśnie szlaków. Dzięki temu kwitnie handel, a takie drogi są nieco bezpieczniejsze i lepiej utrzymane.

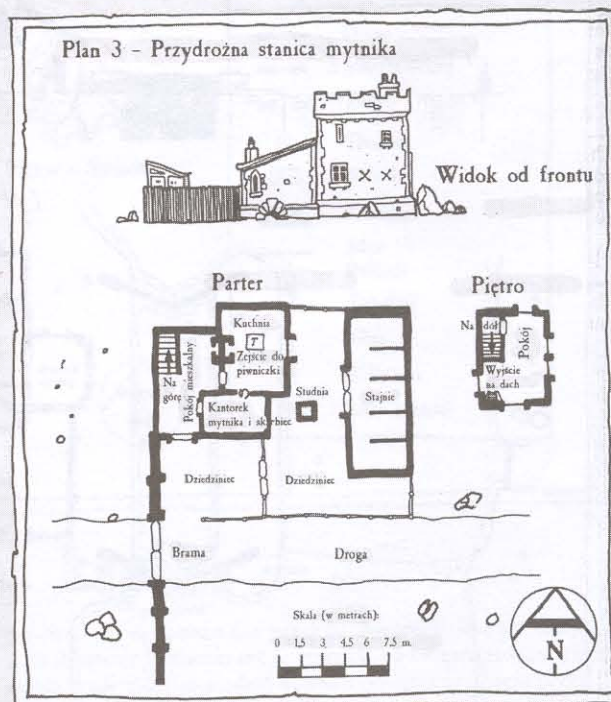
Stanice

Siedziby mytników to budowle obronne, których zadaniem jest ochrona poborców przed atakami zbójów i potworów. Często w takim domu mieszka kilku mytników i służących. W stanicach znajdujących się na dzikich terenach może stacjonować także kilku uzbrojonych strażników, gotowych do interwencji w przypadku ataku grup rozbójników lub konfliktu z podróżnymi, którym nieskoro do płacenia myta. Czasami strażnicy dróg wykorzystują stanicę jako swoje tymczasowe siedziby i areszt dla złapanych przestępców, podobnie jak ma to miejsce w zajazdach przydrożnych.

Plan 2 – Nadrzeczna stanica mytnika



Plan 3 – Przydrożna stanica mytnika



Rzeki i kanały

Na terenie całego Imperium transport rzeczny jest bardzo popularną i stosunkowo taną metodą podróżowania. Stary Świat łączy sieć szlaków wodnych, po których pływa wiele łodzi i promów, przewożących towary i pasażerów pomiędzy miastami i osadami. Podobnie jak w przypadku podróży łodem, tu także obowiązują opłaty transportowe, zwane powszechnie mytem. Stanice mytników wznosi się zwykle w pobliżu mostów lub przewężeń w korytach rzek, tam gdzie z łatwością można spowolnić ruch statków, a nawet zupełnie go wstrzymać. Często spotykanym rozwiązaniem są słusy lub mosty zwodzone, które można szybko podnieść po uiszczeniu odpowiedniej opłaty przez szypra łodzi. Gdy rzeka jest zbyt szeroka, buduje się niewielkie zameczki (wyposażone w działa i balisty), które wyjątkowo skutecznie przekonują podróżnych o konieczności wnoszenia opłat przewozowych. Utrzymywanie zamków i ich licznej załogi nie jest tanie, więc także myto w takich miejscach jest odpowiednio wyższe. W biedniejszych regionach koryto rzeki przegradza się łańcuchem lub drewnianymi kłodami, które z łatwością można przesuwac, by umożliwić albo zablokować ruch statków.

Częstotliwość występowania stanic nadrzecznych różni się w zależności od prowincji, ale można przyjąć, że zazwyczaj dzieli je dystans od 20 do 30 kilometrów. W przypadku, gdy rzeka wyznacza granicę między posiadłościami kilku władców, siedziby mytników pobierających opłaty na rzecz poszczególnych miejscowych władcy można spotkać nawet co kilka kilometrów. Władze prowincji niezbyt przychylnie patrzą na taki proceder, stanowiący utrudnienie w handlu. Z tego powodu sposób pobierania myta na terenach spornych jest ustalany przez Księcia-Elektora, bądź zawierane jest porozumienie wszystkich zainteresowanych stron.

Wysokość myta na rzece waha się od 1 do 4 zł za barkę i 6-12 zł za większe statki. Należy jednak zauważyć, że te ceny mogą znacznie różnić się w poszczególnych regionach Starego Świata.

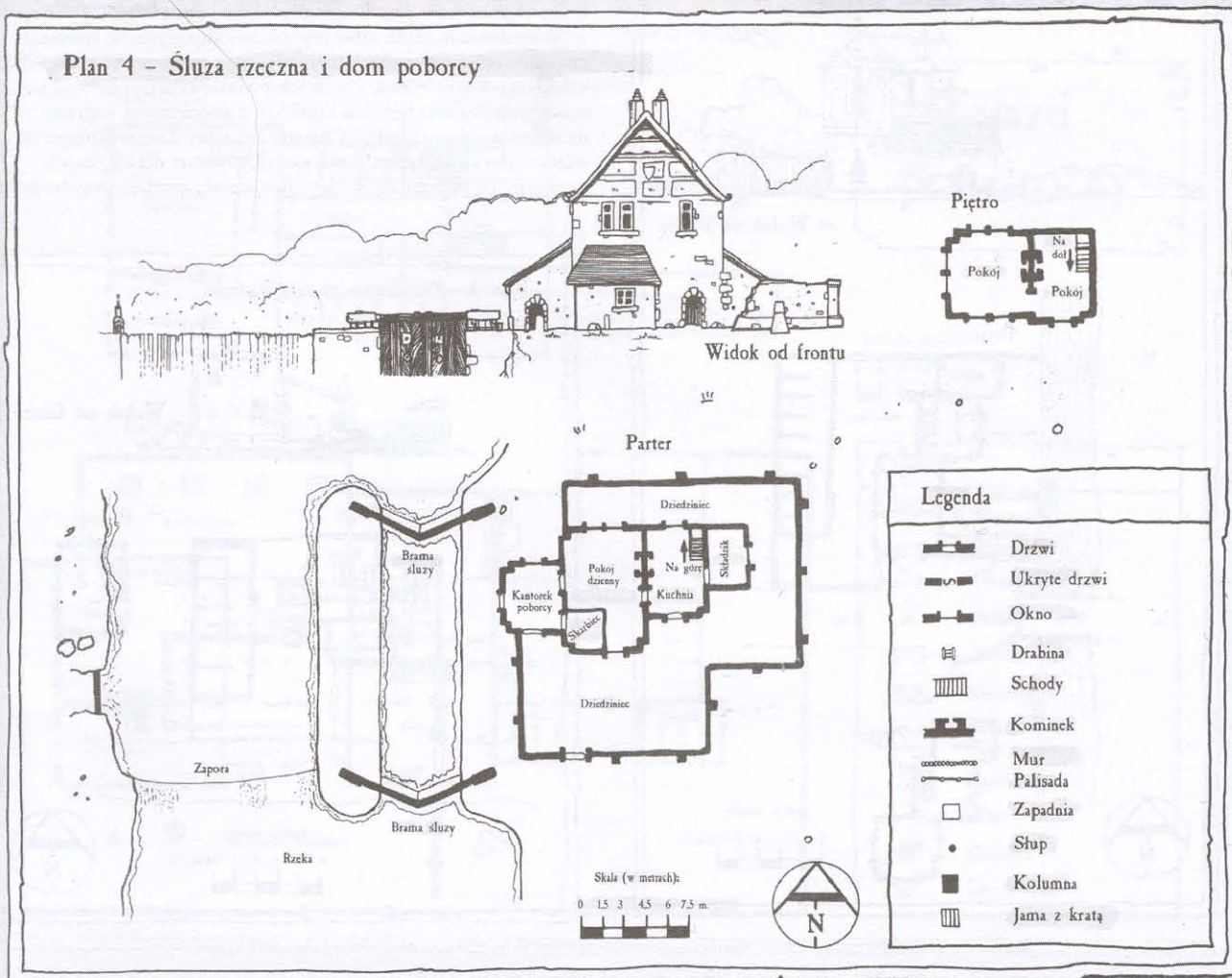
— Śluza rzeczna —

W większości prowincji Imperium gęsta sieć połączeń rzecznych i szlaków wodnych wymaga łączenia ich kanałami. Różnice w ukształtowaniu terenu i poziomowi zwierciadła wody zmuszają do konstruowania śluz, które umożliwiają przepływ statków. Tego rodzaju usprawnienia to doskonale punkty, w których można pobierać myto, ponieważ przeprawa przez śluzę jest długotrwała i wymaga obsługi mechanizmów bram oraz komory wodnej. Opłata zwykle wynosi 1 lub 2 zł za łódź, choć co bardziej chciwi poborcy próbują różnicować ceny (inaczej mówiąc, okradać podróżnych), w zależności od domniemanej zamożności swoich klientów.

Bramy w śluzie można otworzyć jedynie kluczem, który posiada główny poborca. Łódź wpływa do komory wodnej, zamykane są obie bramy i za pomocą kołowrotu odpowiednio wyrównywany poziom wody. Następnie otwiera się brama wylotowa i łódź może kontynuować podróż.

W stacji zwykle mieszka poborca z rodziną, ale w bardziej niebezpiecznych okolicach może im towarzyszyć kilku uzbrojonych strażników.

Plan 4 - Śluza rzeczna i dom poborcy



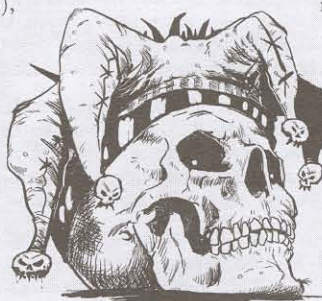
— Świątynia —

Liczne świątynie, rozsiane w całym Starym Świecie, spełniają wiele funkcji. Położone w pobliżu głównych szlaków komunikacyjnych (zarówno wodnych, jak i lądowych), zaspokajają potrzeby duchowe i doczesne, oferując podróżnym schronienie oraz możliwość modlitwy do bogów w intencji szczęśliwej podróży. Zarządzający świątyniami kapłani nie pobierają żadnej opłaty za gościnę, ale zwyczaj nakazuje złożenie ofiary lub datku na rzecz przybytku. Wysokość darowizny powinna być uzależniona od zamożności podróżnego.

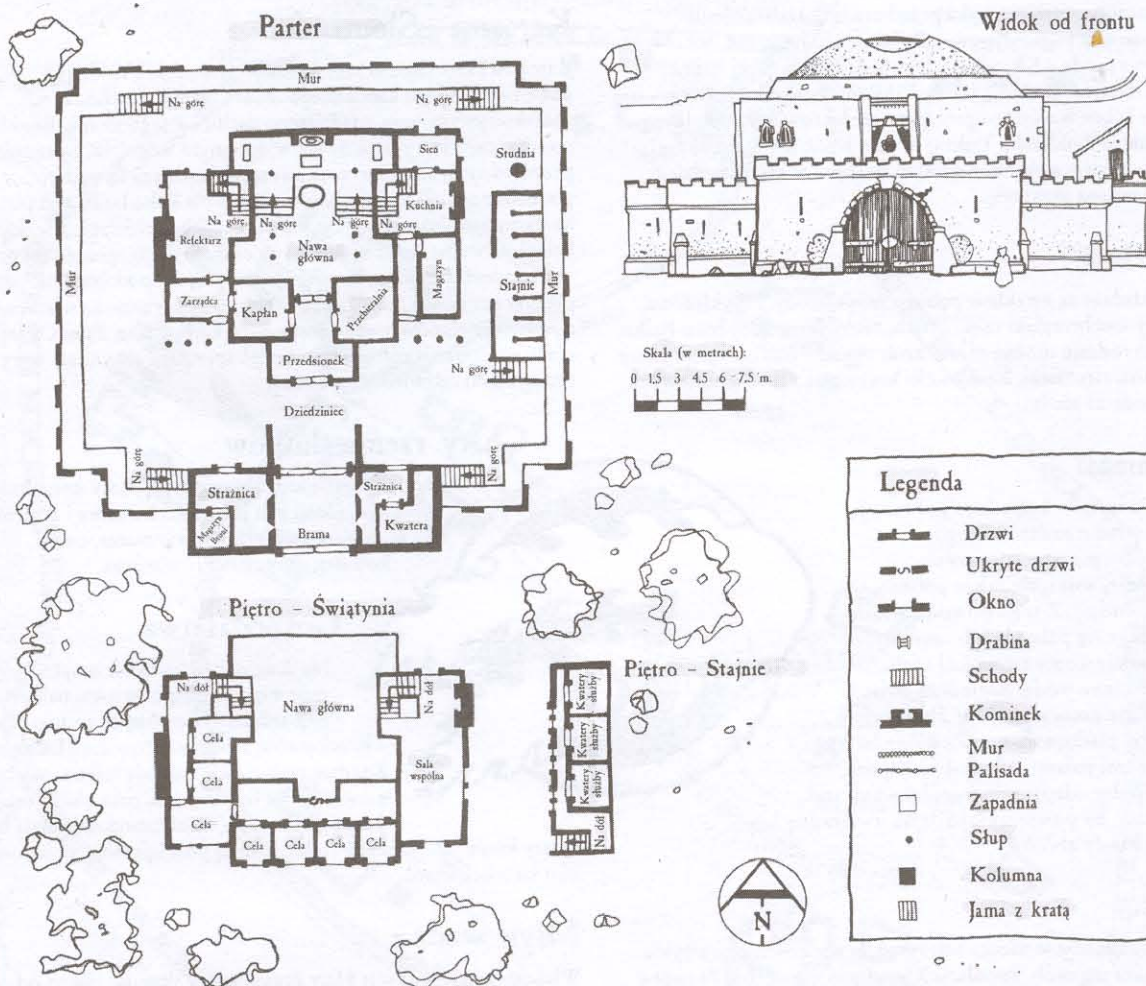
Świątynie zwykle mają formę piętrowego budynku otoczonego wysokim murem. Bramy są na tyle

szerokie, by mógł się w nich zmieścić powóz, a na dziedzińcu zwykle są stajnie lub zadazona powozownia. Na parterze mieszczą się kuchnie oraz pomieszczenia świątynne, natomiast na piętrze cele kapłanów i pokoje gościnne. Kwatery dla służących zwykle znajdują się nad stajniami lub na tyłach świątyni, w pobliżu kuchni.

Poza dwoma lub trzema kapłanami, którzy opiekują się świątynią, jej bezpieczeństwa strzeże kilku (zwykle 6) uzbrojonych strażników. Jest to uświęcony tradycją obowiązek i jednocześnie zaszczytna służba dla wyznawców danego kultu.



Plan 5 - Świątynia



- Przydrożna kaplica -

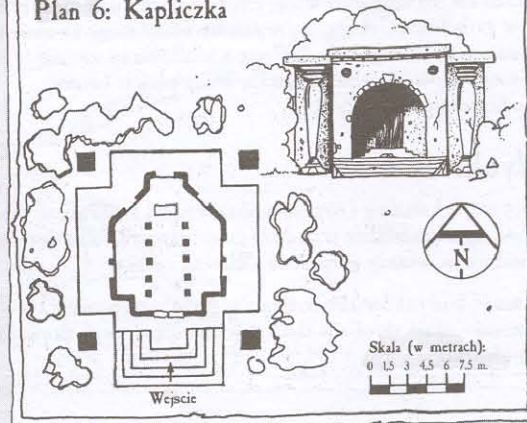
Niewielkie kapliczki są częstym widokiem w pobliżu dróg i szlaków wodnych w całym Starym Świecie. Opiekują się nimi mieszkańcy okolicznych osad i wiosek, choć zdarza się, że podróżni są proszeni o złożenie datku na rzecz bóstwa, któremu poświęcona jest kapliczka. Na dzikich obszarach są to zwykle budowle wznoszone ku czci Taala i Rhyi, ale na innych terenach najczęściej są poświęcone miejscowym bożkom lub głównym bóstwom prowincji, na przykład Ulrykowi albo Sigmarowi.

Podany niżej opis przedstawia typową przydrożną kapliczkę. Więcej informacji na temat formy i konstrukcji budowli tego rodzaju możesz znaleźć w *Księdze Zasad*, w Rozdziale VIII: Religie i wierzenia. Należy jednak pamiętać, że poszczególne kapliczki znacznie się różnią, zależnie od bóstwa, jakiemu są poświęcone.

Kapliczka to zazwyczaj mały budynek wzniesiony na niewysokim, kamiennym podwyższeniu. W jego rogach stoją posągi lub kolumny. Kapliczki zwykle budowane są z kamienia i przykryte dachem z drewna lub dachówek. We wnętrzu stoi ołtarz lub posąg, otoczony kolumnami, na których wspiera się dach. Kapliczki mogą służyć jako schronienie podczas złej pogody, są także miejscem modlitw i składania ofiar. Datki można wrzucać w specjalne szczeliny na ołtarzu lub w podłodze. Pod spodem znajdują się niewielkie, zamykane komory, które co

pewien czas są opróżniane przez osoby opiekujące się kapliczką. Obrabowanie kapliczki może ściągnąć na świętokradców gniew bóstwa, nie mówiąc o zdecydowanie wrogim przyjęciu przez miejscową ludność.

Plan 6: Kapliczka



– Typowa wioska reiklandzka –

Zamieszczona poniżej mapa przedstawia rozmieszczenie budynków w wiosce typowej dla prowincji Reikland. Przykładowa osada – Kleindorf – leży w dorzeczu rzeki Reik, w pobliżu miasta Grünburg, jakieś 70 kilometrów od Altdorfu, ale możesz ją bez większego problemu umiejscowić w dowolnym innym punkcie Reiklandu. Traktuj to jako wzór, który może się przydać podczas projektowania układu wioski, w której będziesz rozgrywać własną przygodę.

Lokalizacja

Wioski zakładane są zwykle w pobliżu źródeł wody. Przykładowa wioska leży nad brzegiem rzeki Frisch, niewielkiego dopływu Reiku. Osady tego rodzaju można często znaleźć także nad brzegami jezior lub w pobliżu strumieni. Inne wioski korzystają z wód gruntowych, czerpiąc wodę ze studni.

Umocnienia

Większość terenów Imperium pokrywają lasy zamieszkałe przez różnego rodzaju niebezpieczne stworzenia (niedźwiedzie, wilki, ale także gobliny lub zwierzoludzi). Z tego powodu wioski zwykle otacza się palisadą lub murem, a czasami także kopie się wokół nich rowy wypełniane wodą. Kleindorf posiada oba te rodzaje umocnień. Mur zbudowany został z brył piaskowca, wzmocniony belkami i zaostrzonymi palami. Nie jest to zaporą, która zdołałaby odeprzeć zorganizowany atak, ale wystarczy, by powstrzymać dziką zwierzynę lub niewielkie bandy zbrojów.

Ludność

Liczba mieszkańców w wiosce zależy od jej wielkości, lecz zwykle nie przekracza stu osób. Populacja Kleindorfu liczy sobie 74 osoby (31 kobiet, 27 mężczyzn i 16 dzieci). Wioska rządzi się sama, lecz podatki i opłaty ustala burmistrz Grünburga, który również zapewnia wiosce ochronę oraz organizuje dni targowe. W sytuacji zagrożenia mieszkańcy gromadzą się w świątyni (w tym przypadku poświęconej Sigmarowi Młotodzierzcy) lub w karczmie „Słomiance”. Zgromadzeniu przewodniczą najstarsi i najbogatsi mieszkańcy, zwykle Herr Braun, młynarz, lub Frau Weisskopf, kapłanka ze świątyni.

Straż

W wiosce nie ma zorganizowanej straży, jednak kilku mężczyzn służy w garnizonie Grünburga, w zamian otrzymując zwolnienie z podatków. Poszczególne rodziny z Kleindorfu na zmianę wyznaczają spośród siebie strażnika, który pilnuje bramy wychodzącej wprost na drogę.

Budynki

Oprócz starej karczmy i równie podniszczonej świątyni, w wiosce znajduje się młyn wodny, trzy duże gospodarstwa, kilka domów rzemieślników, a także domostwa zielarza i rybaka.

Większość budynków zbudowano w stylu typowym dla Reiklandu – mają słomiane dachy, ściany z bali oraz drewniane przybudówki.

Karczma „Słomianka”

Karczma Herr Obersa stoi nad brzegiem rzeki Frisch, tuż obok niewielkiego kamiennego mostu. Nazwa pochodzi od charakterystycznego, spadzistego dachu krytego słomą. Rozkład pomieszczeń jest podobny jak w opisanym wcześniej zajeździe przydrożnym, choć karczma jest nieco mniejsza i bardziej podniszczona. W stajniach jest miejsce dla kilku koni, a na piętrze karczmy znajdują się pokoje dla około 10 podróżnych. Zwykle jednak są wolne, gdyż w obecnych czasach mało osób zatrzymuje się w Kleindorf. Ceny są niższe od przeciętnych, podobnie jak jakość obsługi i czystość pomieszczeń. Piwo jest warzone na miejscu, a posiłki przygotowuje przez żonę karczmarza, Frau Obers. Dwie córki gospodarza usługują gościom i sprzątają, natomiast stary sługa pracuje jako odźwierny i stajenny.

Chaty rzemieślników

W pobliżu niewielkiego stawu stoją chaty mieszkańców wioski świadczących usługi dla karczmy i podróżnych. Są to domostwa kowala-kamieniarza, cieśli-kołodzieja, rymarza i kuśnierza.

Gospodarstwa

Na drugim brzegu rzeki znajdują się trzy większe gospodarstwa, należące do najbardziej szanowanych rodzin w wiosce – Brucknerów, Hildebrandów oraz Dübnerów. Każda z tych rodzin posiada kilka sztuk bydła i owiec, dwie lub trzy gęsi oraz około tuzina kur. Oprócz tego, Hildebrandowie mają także cztery konie. Do każdej z rodzin należą pola uprawne, położone po obu stronach muru.

Młyn wodny

Właścicielem młyna jest Herr Braun, który skupuje ziarno od mieszkańców pobliskich gospodarstw i chłopów z okolicznych wiosek. Krępy, wesoły młynarz cieszy się dużym szacunkiem mieszkańców Kleindorfu. Zawsze wie najwięcej o tym, co dzieje się wokół wioski.

Świątynia

Kamienna budowla poświęcona jest Sigmarowi Młotodzierzcy. Opiekuje się nią sędziwa kapłanka, Frau Weisskopf, a pomagają jej dwaj młodzi chłopcy, którzy traktują to jako szansę dostania się do służby świątynnej w wielkim mieście.

Wieża

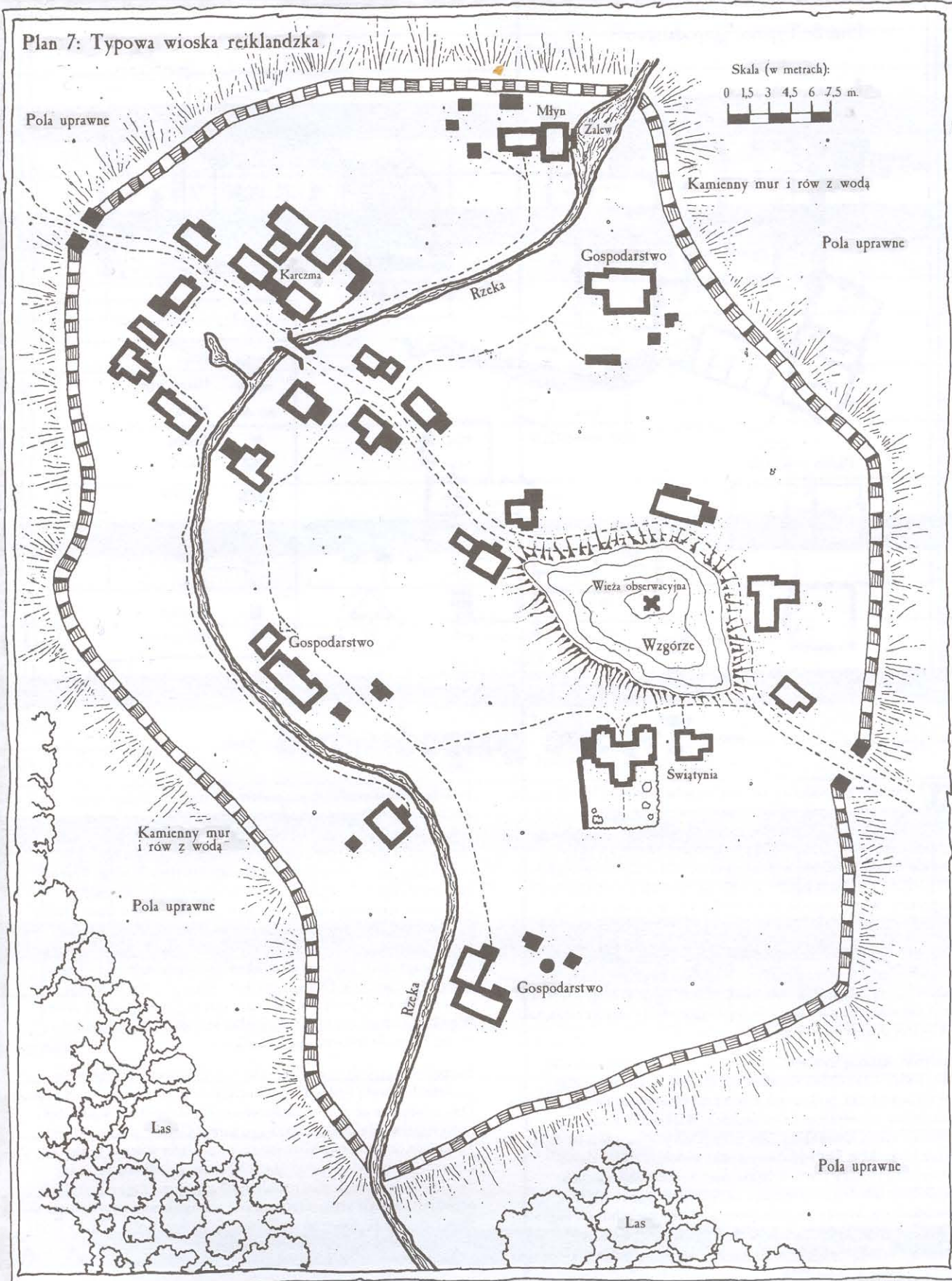
Na szczycie niewielkiego wzgórza wzniesiono drewnianą wieżę, która służy jako punkt obserwacyjny. Dzięki temu wioska może zostać uprzedzona o nadciągającym zagrożeniu. Zazwyczaj jednak wieża pozostaje pusta.

Pozostali mieszkańcy

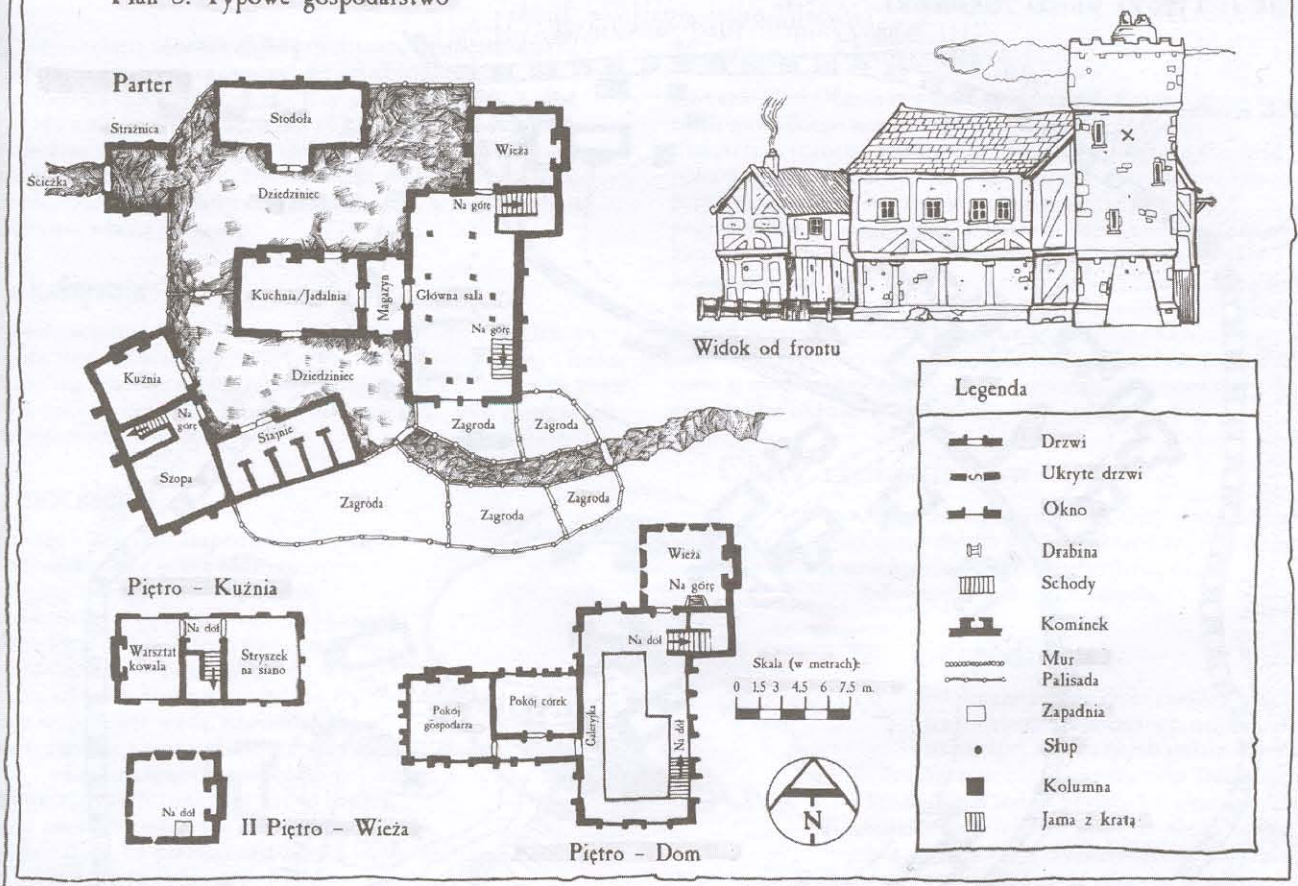
Pozostali mieszkańcy Kleindorfu to zwykli rybacy i łowcy, którzy zaopatrują wioskę w ryby i zwierzynę z okolicznych lasów.

Plan 7: Typowa wioska reiklandzka

Skala (w metrach):
0 1,5 3 4,5 6 7,5 m.



Plan 8: Typowe gospodarstwo



— Typowe gospodarstwo —

Większość gospodarstw to zagubione wśród pól i łąk niewielkie domostwa, zamieszkiwane przez całe rodziny, które dziedziczą ziemię od pokoleń. Co prawda, zdarzają się również wspólnoty gospodarstw zarządzane przez grupę dzierżawców, ale są to zwykle wioski położone w pobliżu miast. Większość samotnych gospodarstw wygląda bardzo podobnie, niezależnie od prowincji Imperium. W głównym domu mieszkają członkowie rodziny, natomiast kwatery służących mieszczą się w szopie lub stodole.

Budynki są otoczone drewnianym płotem lub palisadą wzniesioną na niewielkim, ziemnym nasypie. Większe i bogatsze gospodarstwa budowane są z kamienia i otaczane murem z piaskowca, o wysokości do 3 metrów. Czasami zdarzają się dodatkowe zabezpieczenia, takie jak wilcze doły lub rowy wypełnione wodą.

Budynki otaczają wewnętrzny dziedziniec, na który wychodzą wszystkie okna i drzwi zabudowań. Wzdłuż ścian ułożone są drewniane kładki, po których można szybko dostać się na platformy strzelnicze rozmieszczone na dachach. Większość osad posiada również wieżę, która służy jako miejsce do prowadzenia ostrzału przez łuczników. Podwyższony punkt widokowy umożliwia obserwację okolicy i wcześniejsze dostrzeżenie zbliżających się zbrojów lub dzikich zwierząt. Dzięki temu można ostrzec mieszkańców, którzy po podniesieniu alarmu natychmiast zaganiają zwierzęta za palisadę, do środka wioski. Na szczycie wieży umieszcza się gong lub latarnię sygnalizacyjną, która pozwala ostrzec bardziej odległe domostwa.

Przedstawione powyżej gospodarstwo rodziny Meierów jest dość rozbudowane. Zostało zbudowane przed 13 laty, na wzgórzach w pobliżu górniczej osady Weisbrück. Solidny, kamienny mur otacza kilka budynków i dwa dziedzińce, natomiast wysoki, drewniany płot chroni pastwiska i zagrody dla zwierząt. Oprócz kamiennej wieży, bezpieczeństwa domostwa strzeże solidna drewniana strażnica nad główną bramą. Długa, drewniana kładka styka się ze ścianami wszystkich budynków, a na ich dachach zbudowano drewniane podesty dla łuczników. Większe budynki zapewniają mieszkańcom stosunkową wygodę. Głowa rodziny, Matthias, jego żona Erika oraz dwie córki zajmują oddzielne pokoje. Dwaj synowie oraz służący śpią w głównej sali i kuchni. W pobliżu stajni mieści się niewielka kuźnia, w której mieszka kowal ze swoją rodziną i pomocnikami.

Łącznie w gospodarstwie mieszka ponad 30 osób. Zajmują się głównie hodowlą bydła, które Matthias z kilkoma ludźmi co pewien czas zwozi na ubój do oddalonego o 10 kilometrów Weisbrück. Poza rodziną Meierów, mieszka tu kowal Gand z dwoma synami, 12 najemnych pomocników (wszyscy potrafią walczyć) oraz czterech służących z rodzinami. Od czasu osiedlenia się w tej okolicy Matthias nie miał problemów z dzikimi zwierzętami lub rozbójnikami, ale zdaje sobie sprawę, że okoliczne wzgórza nie są zbyt bezpieczne. Dlatego woli mieć się na baczności, choć zwykle chętnie udziela gościny podróżnym.

- Karta Bohaterów Niezależnych -

Bohater Niezależny								Bohater Niezależny							
Imię/Stwór:								Imię/Stwór:							
Profesja:								Profesja:							
Rasa:								Rasa:							
Cechy Główne								Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
Cechy Drugorzędne								Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
Umiejętności								Umiejętności							
Zdolności:								Zdolności:							
Zasady specjalne:								Zasady specjalne:							
Pancerz:								Pancerz:							
Głowa		Ręce		Korpus		Nogi		Głowa		Ręce		Korpus		Nogi	
Uzbrojenie:								Uzbrojenie:							
Wypożenie:								Wypożenie:							
Bohater Niezależny								Bohater Niezależny							
Imię/Stwór:								Imię/Stwór:							
Profesja:								Profesja:							
Rasa:								Rasa:							
Cechy Główne								Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
Cechy Drugorzędne								Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
Umiejętności								Umiejętności							
Zdolności:								Zdolności:							
Zasady specjalne:								Zasady specjalne:							
Pancerz:								Pancerz:							
Głowa		Ręce		Korpus		Nogi		Głowa		Ręce		Korpus		Nogi	
Uzbrojenie:								Uzbrojenie:							
Wypożenie:								Wypożenie:							

— Organizator walki —

Postacie

Postać:
Aktualna Żywotność:
Uwagi:

Postać:
Aktualna Żywotność:
Uwagi:

Postać:
Aktualna Żywotność:
Uwagi:

Postać:
Aktualna Żywotność:
Uwagi:

Postać:
Aktualna Żywotność:
Uwagi:

Postać:
Aktualna Żywotność:
Uwagi:

Postać:
Aktualna Żywotność:
Uwagi:

Postać:
Aktualna Żywotność:
Uwagi:

Postać:
Aktualna Żywotność:
Uwagi:

Postać:
Aktualna Żywotność:
Uwagi:

Kolejność Inicjatywy

Wartość Inicjatywy	Postać

Postać:
Aktualna Żywotność:
Uwagi:

Postać:
Aktualna Żywotność:
Uwagi:

– Tradycje magii czarnoksięskiej –

Tabela MG-1: Tradycja Chaosu

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Wizja męki	7	akcja
Łaska Chaosu	9	akcja podwójna
Przyzywanie pomniejszego demona	12	2 akcje podwójne
Pałaca krew	13	akcja
Pokusa Chaosu	16	akcja podwójna
Mroczna dłoń zniszczenia	17	akcja podwójna
Dotyk Chaosu	20	akcja
Welon zepsucia	24	akcja podwójna
Przyzywanie grupy demonów	25	2 akcje podwójne
Słowo bólu	27	akcja

Tabela MG-2: Tradycja Nekromancji

Zaklęcie	Wymagany poziom mocy	Czas rzucania
Oblicze śmierci	6	akcja podwójna
Ożywienie	8	akcja za każde zwłoki
Witalność	11	3 akcje
Śmiertelny dotyk	13	akcja
Zew Vanhela	15	akcja podwójna
Przyzywanie ducha	17	akcja
Martwica	19	akcja podwójna
Ożywienie umarłych	22	2 akcje podwójne
Przebudzenie upiora	24	2 akcje podwójne
Z prochu powstałe...	26	akcja podwójna

Tabela MG-3: Efekty uboczne

Za każdym razem, gdy podczas rzutu procentowego w celu określenia efektu Przekleństwa Tzeentcha wypadnie dublet (11, 22, 33, itd.), musisz sprawdzić wynik w poniższej tabeli, w kolumnie odpowiedniej dla rodzaju użytej magii. Oprócz sprowadzenia na siebie gniewu Pana Przemian, czarnoksiężnik doświadcza ubocznych efektów uwolnienia zbyt dużej mocy.

Efekty uboczne

Rzut (Chaos)	Rzut (Nekromancja)	Wynik
01-05	01-10	Alergia
06-20	11-15	Deformacja
21-30	16-25	Drgawki
31-35	-	Mutacja
36-45	26-35	Niechęć
46-60	36-45	Oblęd
61-70	46-55	Odór
71-80	56-65	Oslabienie
-	66-80	Trupi wygląd
81-90	81-90	Ułomność
91-00	91-00	Wstręt

Alergia:

Czarnoksiężnik odczuwa silną alergię na powszechnie spotykany materiał, taki jak skóra albo futro. Gdy się z nim styka, otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich i Zręczności. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu, czarnoksiężnik staje się uczulony na nowy rodzaj materiału lub istniejąca alergia nasila się.

Deformacja:

Jedną z części ciała czarnoksiężnika (określ ją losowo, korzystając z tabeli lokacji trafień) ulega odrażającej deformacji. Mogą to być krosty i pęcherze, zwierzęce futro lub pokrywające skórę łuski. Jeśli czarnoksiężnik nie jest w stanie ukryć deformacji, otrzymuje modyfikator -10 do Oglady podczas kontaktów z innymi osobami.

Drgawki:

Czarnoksiężnik zaczyna mieć niekontrolowane ataki padaczki. Na początku każdej stresującej sytuacji (walki, kłótni, itp.) musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że jego ciałem wstrząsają dreszcze, przechodzące w paraliżujące drgawki, które trwają 1k10 rund. W tym czasie otrzymuje modyfikator -10 do

Zręczności, Inteligencji, Siły Woli i Oglady, a w każdej rundzie może wykonać tylko 1 akcję zwykłą.

Mutacja:

Czarnoksiężnik z wolna poddaje się mutacji Chaosu. Wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w *Księdze Zasad*, w Tabeli 11-1: Mutacje Chaosu, na str. 240, aby ustalić rodzaj mutacji.

Niechęć:

Czarnoksiężnik zamyka się w sobie i staje się odręczyły dla otoczenia. Boją się go dzieci i zwierzęta. Otrzymuje modyfikator -10 do Oglady podczas kontaktów z innymi osobami.

Oblęd:

Czarnoksiężnik otrzymuje 1k10 Punktów Oblędu.

Odór:

Ciało czarnoksiężnika zaczyna wydzielać okropny smród. Stłumienie odoru wymaga zużycia jednej porcji perfum każdego dnia. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu, czarnoksiężnik musi każdego dnia zużyć dodatkową porcję perfum. Jeśli czarnoksiężnik nie jest w stanie zneutralizować odoru, otrzymuje modyfikator -10 do Oglady podczas kontaktów z innymi osobami.

Oslabienie:

Czarnoksiężnik na stałe traci 1k10 punktów Odporności.

Trupi wygląd:

Czarnoksiężnik zaczyna wyglądać jak trup. Chorobliwie blednie i ma coraz silniej podkrążone oczy. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu, wygląd czarnoksiężnika pogarsza się jeszcze bardziej. W końcu może zacząć wyglądać jak prawdziwe zwłoki. Otrzymuje modyfikator -10 do Oglady podczas kontaktów z innymi osobami. Trupi wygląd bywa jednak przydatny w przypadku spotkań z wrogami. Czarnoksiężnik otrzymuje modyfikator +10 do testów zastraszania.

Ułomność:

Czarnoksiężnik na stałe traci 1k10 punktów Krzepy.

Wstręt:

Czarnoksiężnik odczuwa wstręt do jakiegoś powszechnie spotykanego przedmiotu lub zjawiska. Może czuć odrazę do wody, nie lubić światła lub nie tolerować płaczu dziecka. Jeśli jest zmuszony do przebywania w pobliżu czynnika, który wywołuje jego wstręt, czarnoksiężnik otrzymuje modyfikator -10 do Siły Woli i Oglady. W przypadku ponownego wylosowania tego efektu, czarnoksiężnik nabiera wstrętu do innej rzeczy lub pogłębia się istniejący.

— Magazyn ekwipunku —

Tabela MG-4: Kurs wymiany

Poszczególne nominały monet wymienia się według następującego przelicznika:

1 złota korona (zk) = 20 srebrnych szylingów (s) =
240 miedzianych pensów (p)

1 srebrny szyling = 12 miedzianych pensów

Tabela MG-5: Wpływ dostępności

Dostępność	Stopień trudności	Modyfikator testu plotkowania
Znikoma	Bardzo Trudny	-30
Rzadka	Trudny	-20
Sporadyczna	Wymagający	-10
Mała	Przeciętny	+0
Przeciętna	Prosty	+10
Duża	Łatwy	+20
Powszechna	Bardzo Łatwy	+30

Tabela MG-6: Dochód

Zajęcie	Roczny dochód (zk)	Płaca miesięczna (s)	Tygodniówka (p)
Chłop	9-15	15-25	45-75
Bogaty chłop	15-25	25-45	75-135
Karczmarz	20-30	35-50	105-150
Miejski kramarz	20-40	35-65	105-195
Najemnik	20-50	35-80	105-240
Zdolny rzemieślnik	25-80	40-135	120-400
Paser	30-100	50-165	150-495
Medyk	40-150	65-250	195-750
Mistrz rzemiosła	150-500	250-835	750-2505
Szlachcic	250-500	415-835	1245-2505
Czarodziej	300-800	500-1350	1500-4050
Arystokrata	1000+	1700+	5100+

Wszystkie sumy podano bez uwzględnienia lokalnych podatków.



Tabela MG-7: Dostępność a liczba ludności

Stopień trudności w zależności od liczby ludności

Dostępność	Poniżej 100	Poniżej 1 tys.	Poniżej 10 tys.	Powyżej 10 tys.
Znikoma	Decyzja MG	Bardzo Trudny	Trudny	Wymagający
Rzadka	Bardzo Trudny	Trudny	Wymagający	Przeciętny
Sporadyczna	Trudny	Wymagający	Przeciętny	Prosty
Mała	Wymagający	Przeciętny	Prosty	Łatwy
Przeciętna	Przeciętny	Prosty	Łatwy	Bardzo Łatwy
Duża	Prosty	Łatwy	Bardzo Łatwy	Automatyczny
Powszechna	Łatwy	Bardzo Łatwy	Automatyczny	Automatyczny

Tabela MG-8: Ubranie

Ubiór	Cena	Obciążenie	Dostępność
Łachmany	1 p	5	powszechna
Kiepskie odzienie	10 s	10	powszechna
Zwykłe ubranie	1 zk	15	duża
Dobre ubranie	3 zk	15	przeciętna
Szykowne ubranie	10 zk	20	mała
Szaty	15 zk	25	mała
Kostium	5 zk	10	mała
Uniform	15 zk	15	sporadyczna
Strój szlachecki	50 zk	30	rzadka
Strój arystokraty	100 zk	50	znikoma
Peleryna	5 zk	10	duża
Plaszcz	10 zk	15	duża
Kapelusz zwykły	10 s	1	duża
Kapelusz z szerokim rondem	1 zk	5	duża
Kaptur lub maska	10 s	2	przeciętna

Tabela MG-9: Żywność i alkohol

Żywność	Cena	Obciążenie	Dostępność
Obrok (1 dzień)	5 p	50	duża
Bochenek chleba	2 p	2	powszechna
Poleć mięsa	1 s	10	mała
Kiepskie jedzenie (1 dzień)	5+ p	10	duża
Dobre jedzenie (1 dzień)	10+ p	10	przeciętna
Doskonałe jedzenie (1 dzień)	18+ p	10	mała
Prowiant (1 tydzień)	6+ s	50	przeciętna
Słodycze	1-3 p	2	przeciętna
Smakołyki	3+ s	różne	sporadyczna
Ciemne piwo	2 p	2	duża
Jasne piwo	1 p	2	powszechna
Antalek piwa jasnego lub ciemnego	18 p/3 s	30	powszechna
Butelka gorzalki	1 s	5	mała
Wino pospolite	1 s	5	przeciętna
Wino szlachetne	10 s	5	mała

Tabela MG-10: Pojemniki i sakwy

Pojemnik	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bukłak	8 s	1/100	duża
Flaszka	4 s	10	duża
Juki	2 zk	5	mała
Kuferek	5 zk	40	mała
Manierka metalowa	2 zk	15	sporadyczna
Manierka skórzana	15 s	5	mała
Mieszek	2 s	1	duża
Plecak	30 s	20	duża
Sakiewka	5 s	1	duża
Tobołek	2 zk	5	mała
Tuba na mapy/pergaminy	1 zk	2	sporadyczna
Worek	5 s	7	duża

Tabela MG-11: Oświetlenie

Źródło światła	Cena	Obciążenie	Dostępność
Drewno na opał	2 s	5	duża
Kaganek	5 s	20	duża
Latarnia	5 zk	20	mała
Latarnia sztormowa	12 zk	30	sporadyczna
Olej do latarni	5 s	5	duża
Pochodnia	5 p	5	duża
Świeczka lojowa	3 s	5	duża
Świeczka woskowa	6 s	5	mała
Zapalka	1 p	—	mała

Tabela MG-12: Ekwiunek ogólny

Przedmiot	Cena	Obciążenie	Dostępność
Drabina	10 s	50	przeciętna
Hubka i krzesiwo	30 s	5	duża
Imbryk	30 s	10	duża
Instrument muzyczny	5 zk	5	przeciętna
Kłódka dobrej jakości	10 zk	5	sporadyczna
Kłódka zwykłej jakości	1 zk	5	przeciętna
Koc	25 s	10	duża
Kociołek	1 zk	20	duża
Kości do gry	6 s	—	duża
Kufel drewniany	10 s	5	duża
Kufel ze szkła barwionego	1 zk	5	duża
Lina	1 zk	50	przeciętna
Luneta	100 zk	5	rzadka
Lustro	10 zk	5	rzadka
Namiot	15 s	20	przeciętna
Papier	5 s	—	znikoma
Perfumy	1 zk	—	przeciętna
Pergamin	1 s	—	rzadka
Symbol religijny	1 zk	5	przeciętna
Sztućce drewniane	5 s	2	duża
Sztućce metalowe	3 zk	4	przeciętna
Sztućce srebrne	15 zk	3	sporadyczna
Talia kart	1 zk	1	duża

Tabela MG-13: Narzędzia

Przedmiot	Cena	Obciążenie	Dostępność
Drag, cena za metr	1 s	10	duża
Drewniany klin	8 p	2	duża
Haczyk na ryby i żyłka	3 s	2	przeciętna
Kajdany	5 zk	20	mała
Kilof	25 s	20	mała
Kolki	5 s	5	przeciętna
Kotwiczka do wspinaczki	4 zk	20	mała
Książka drukowana	100 zk	35	znikoma
Książka ilustrowana	350 zk	50	znikoma
Liczydło	10 zk	5	rzadka
Łańcuch, cena za metr	30 s	5	rzadka
Łom	10 s	10	przeciętna
Łopata	25 s	20	przeciętna
Młot	20 s	40	przeciętna
Narzędzia	50 zk	50+	mała
Potrząsk	1 s	2	przeciętna
Przybory do pisania	10 zk	5	mała
Sztaba metalu	25 s	20	mała
Wnyki	2 zk	20	przeciętna
Wytrychy	10 zk	20	mała
Zestaw do charakteryzacji	5 zk	10	sporadyczna

Tabela MG-14: Pojazdy

Pojazd	Cena	Obciążenie	Dostępność
Łódź rzeczna	600 zk	—	rzadka
Łódź wiosłowa	90 zk	900	mała
Powóz	500+ zk	—	rzadka
Statek	12.000 zk	—	sporadyczna
Wóz	90 zk	—	przeciętna
Wózek	50 zk	—	przeciętna

Tabela MG-15: Wierzchowce

Wierzchowiec	Cena	Obciążenie	Dostępność
Koń	80 zk	—	przeciętna
Kuc	50 zk	—	przeciętna
Lekki koń bojowy	300 zk	—	przeciętna
Rumak	500 zk	—	sporadyczna
Siodło	5 zk	50	przeciętna
Uprząż	1 zk	20	przeciętna

Tabela MG-16: Inwentarz żywy

Zwierzę	Cena	Obciążenie	Dostępność
Gołąb pocztowy	1 zk	—	mała
Jastrząb	80 zk	—	rzadka
Koń juczny	40 zk	—	duża
Koń pociągowy/muł	25+ zk	—	duża
Kot	1 s	—	duża
Koza	2 zk	—	duża
Krowa	10 zk	—	duża
Kurczak	5 p	—	duża
Owca	2 zk	—	duża
Pies (rasowy)	3 zk	—	duża
Pies bojowy	30 zk	—	rzadka
Świnia	3 zk	—	duża
Wół	30 zk	—	duża

Tabela MG-17: Broń biała

Broń	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bez broni	—	—	—
Broń dwuręczna	20 <i>zk</i>	200	mała
Broń improwizowana	—	35	—
Broń jednoręczna	10 <i>zk</i>	50	przeciętna
Halabarda	15 <i>zk</i>	175	przeciętna
Kij	3 <i>s</i>	50	duża
Kopia	15 <i>zk</i>	100	sporadyczna
Korbacz	15 <i>zk</i>	95	sporadyczna
Lanca	20 <i>zk</i>	75	sporadyczna
Lewak	4 <i>zk</i>	15	sporadyczna
Łamacz mieczy	5 <i>zk</i>	40	sporadyczna
Morgensztern	15 <i>zk</i>	60	sporadyczna
Puklerz	2 <i>zk</i>	10	przeciętna
Rapier	18 <i>zk</i>	40	sporadyczna
Rękawica/kastet	1 <i>zk</i>	1	przeciętna
Szpada	18 <i>zk</i>	40	rzadka
Sztylet	1 <i>zk</i>	10	przeciętna
Tarcza	10 <i>zk</i>	50	przeciętna
Włócznia	10 <i>zk</i>	50	przeciętna

Tabela MG-18: Broń strzelecka

Broń	Cena	Obciążenie	Dostępność
Arkan	1 <i>zk</i>	10	duża
Bicz	2 <i>zk</i>	40	duża
Bolas	7 <i>s</i>	20	sporadyczna
Długi łuk	15 <i>zk</i>	90	mała
Elfi łuk	70 <i>zk</i>	75	znikoma
Garłacz	70 <i>zk</i>	50	znikoma
Improwizowana	—	10	—
Krótki łuk	7 <i>zk</i>	75	przeciętna
Kusza pistoletowa	35 <i>zk</i>	25	rzadka
Kusza samopowtarzalna	100 <i>zk</i>	150	znikoma
Kusza	25 <i>zk</i>	120	mała
Łuk	10 <i>zk</i>	80	przeciętna
Muszkiet hochlandzki	450 <i>zk</i>	70	znikoma
Nóż/gwiazdka do rzucania	3 <i>zk</i>	10	przeciętna
Oszczep	25 <i>s</i>	30	mała
Pistolet	200 <i>zk</i>	25	znikoma
Pistolet wielostrzałowy	400 <i>zk</i>	25	znikoma
Proca	4 <i>zk</i>	10	przeciętna
Proca drzewcowa	6 <i>zk</i>	50	rzadka
Rusznica	300 <i>zk</i>	30	znikoma
Rusznica wielostrzałowa	600 <i>zk</i>	30	znikoma
Sieć	3 <i>zk</i>	60	duża
Topór/młot do rzucania	5 <i>zk</i>	40	mała
Włócznia	10 <i>zk</i>	50	przeciętna

Tabela MG-19: Amunicja

Amunicja	Cena	Obciążenie	Dostępność
Strzały	1 <i>s</i>	10	przeciętna
Bełty	2 <i>s</i>	10	mała
Kule do broni palnej	1 <i>s</i>	10	rzadka
Proch strzelniczy	3 <i>s</i>	1	znikoma

Tabela MG-20: Opancerzenie złożone

Typ zbroi	Cena	Obciążenie	Dostępność
<i>Zbroje skórzane</i>			
Helm	3 <i>zk</i>	10	przeciętna
Kaftan	6 <i>zk</i>	40	przeciętna
Kurta	12 <i>zk</i>	50	przeciętna
Nogawice	10 <i>zk</i>	20	przeciętna
Skórznia	25 <i>zk</i>	80	mała
<i>Zbroje kolcze</i>			
Czepiec	20 <i>zk</i>	30	mała
Kaftan	60 <i>zk</i>	60	mała
Koszulka	95 <i>zk</i>	80	mała
Kolczuga	75 <i>zk</i>	80	mała
Kolczuga z rękawami	130 <i>zk</i>	100	mała
Nogawice	20 <i>zk</i>	40	sporadyczna
Zbroja kolcza	170 <i>zk</i>	210	sporadyczna
<i>Zbroje płytowe</i>			
Helm	30 <i>zk</i>	40	sporadyczna
Naramienniki	70 <i>zk</i>	40	sporadyczna
Nogawice	60 <i>zk</i>	30	sporadyczna
Napierśnik	70 <i>zk</i>	75	sporadyczna
Zbroja płytowa	400 <i>zk</i>	395	rzadka

Tabela MG-21: Usługi transportowe

Metoda podróży	Cena	Dostępność
Łódź rzeczna	1 <i>s</i> /5 <i>s</i>	duża
Powóz	1 <i>zk</i> /7 <i>zk</i>	mała
Statek	1 <i>zk</i> /5 <i>zk</i>	przeciętna
Wóz dwukonny	1 <i>s</i> /3 <i>zk</i>	duża
Wóz trzykonny	10 <i>s</i> /4 <i>zk</i>	przeciętna
Wózek lub wóz	1 <i>p</i> /15 <i>p</i>	duża

Tabela MG-22: Noclegi

Nocleg / Usługa	Cena
Kąpiel	1 <i>s</i>
Osobny pokój	10 <i>s</i>
Stajnia, 1 noc	10 <i>p</i>
Wspólna sala, 1 noc	5 <i>p</i>

Tabela MG-23: Zwykłe usługi

Usługa	Pensja za dzień	Pensja za tydzień	Dostępność
Cyrkowiec	28 <i>p</i>	14 <i>s</i>	przeciętna
Medyk	60 <i>p</i>	30 <i>s</i>	przeciętna
Robotnik	10 <i>p</i>	5 <i>s</i>	przeciętna
Rzemieślnik	34 <i>p</i>	17 <i>s</i>	przeciętna
Sługa	12 <i>p</i>	6 <i>s</i>	przeciętna

Tabela MG-24: Usługi specjalne

Suma PD	Stawka dzienna	Udział*	Dostępność
100	6 s	—	mała
400	10 s	1/2	mała
800	15 s	3/4	sporadyczna
1200	25 s	1	sporadyczna
1600	35 s	1	rzadka
2000	50 s	1	znikoma

* Wykwalifikowany sługa ma prawo do udziału w łupach, jeśli bierze udział w przygodzie.

Tabela MG-25: Mikstury

Mikstura	Cena	Obciążenie	Dostępność
Dar Grety	30 zk	—	znikoma
Mikstura lecznicza	5 zk	—	mała
Piwo Bugmana	50 zk	5	znikoma

Tabela MG-26: Trucizny

Trucizna	Cena	Obciążenie	Dostępność
Czarny Jad	30 zk	—	znikoma
Czarny lotos	20 zk	—	znikoma
Grzybki Szalonego Kapelusznika	30 zk	—	znikoma
Jad mantikory	65 zk	—	znikoma
Korzeń mandragory	25 zk	—	znikoma
Sercobój	800 zk	—	znikoma
Szkarłatny Cień	35 zk	—	znikoma
Ślina chimery	150 zk	—	znikoma

Tabela MG-27: Osobliwości

Przedmiot	Cena	Obciążenie	Dostępność
Księga wiedzy tajemnej	500 zk	—	znikoma
Napar kojący	5 p	—	przeciętna
Odrutki	3 zk	—	sporadyczna
Relikwia	5 zk	—	sporadyczna
Talizman szczęścia	15 zk	—	mała
Woda święcona	10 zk	—	sporadyczna

Tabela MG-28: Protezy

Przedmiot	Cena	Obciążenie	Dostępność
Dłoń weterana	60+ zk	—	rzadka
Drewniane zęby	3+ s	—	mała
Hak	10+ s	—	przeciętna
Kolczyk	1+ s	—	przeciętna
Opaska na oko	6+ p	—	przeciętna
Płytką czaszkowa	1+ s	—	mała
Pozłacany nos	6+ s	—	sporadyczna
Szklane oko	1+ s	—	mała
Sztuczna noga	6+ s	—	mała
Tatuaż	3+ s	—	mała



Projekt gry: Alferd Nuñez, Jr i Chris Pramas

Opracowanie graficzne: Hal Mangold Grafika na okładce: Geoff Taylor

Ilustracje: Dave Andrews, Dave Gallagher, Tony Parker, Scott Purdy Kartografia: Dave Andrews, Shawn Brown

Ilustracje na Ekranie MG: David Griffith, Karl Kopinski, Torstein Nordstrand, Geoff Taylor

Kierownik d/s rozwoju WFRP: Kate Flack Kierownik projektu: Ewan Lamont Dyrektor Black Industries: Simon Butler

Edycja polska

Tłumaczenie i redakcja: Grzegorz „Gregg” Bonikowski, Szymon Gwiazda

Korekta: Małgorzata Rycharska

Pierwsze wydanie - Black Industries 2005 r.

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Wszystkie prawa zastrzeżone

© Copyright Copernicus Corporation 2005.

BL Publishing
Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK



Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody wydawcy.

Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2005, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Black Industries WWW: www.blackindustries.com

Czarna Biblioteka WWW: czarnabiblioteka.net

Copernicus Corporation WWW: copcorp.pl

ISBN: 83-86758-62-7

Almanach Mistrza Gry

Bezcenny dodatek dla każdego Mistrza Gry prowadzącego przygodę w świecie Warhammera. Oprócz Ekranu Mistrza Gry, znajdziesz tu gotowy scenariusz przygody autorstwa Alfreda Nuñeza, ale przede wszystkim zestawienie najważniejszych tabel z Księgi Zasad Warhammera. Dzięki niemu unikniesz nerwowego wertowania podręcznika podczas gry.

Dodatek zawiera, między innymi:

- Cztery kolorowe arkusze Ekranu Mistrza Gry z ponad 20 najważniejszymi tabelami przydatnymi podczas prowadzenia rozgrywki i wspaniałą ilustracją Geoffa Taylora.
- Poręczny Organizator Walki, w którym można zapisywać najważniejsze informacje, takie jak wartość Inicjatywy walczących postaci, zadawane obrażenia, wystrzelone pociski, itd.
- Karty Bohaterów Niezależnych, na których możesz przed grą wypisać współczynniki wszystkich postaci, które gracze spotkają podczas rozgrywania przygody.
- Magazyn Ekwipunku – zestawienie wszystkich tabel wyposażenia i usług dostępnych w Starym Świecie, zamieszczonych w Księdze Zasad.
- Listę zaklęć tradycji magii czarnoksięskiej oraz ich przerażających efektów ubocznych.
- Opis budynków i terenów zabudowanych, jakie można zobaczyć w Starym Świecie, włącznie z planami wewnątrz i przykładowym opisem wioski.
- Gotową przygodę wprowadzającą.
- 4 przygotowane postacie, dzięki którym gracze mogą od razu rozpocząć grę!

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. © Copyright Copernicus Corporation 2005. Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ©, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2005, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Black Industries W W W:
<http://www.blackindustries.com>



Black Industries

Czarna Biblioteka W W W:
<http://czarnabiblioteka.net>



Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>



ISBN: 83-86758-62-7



9 788386 758623